2002/01 JANUAR - ÁRA: 796 FT - ELŐFIZETVE: 597 FT

PC GAMES

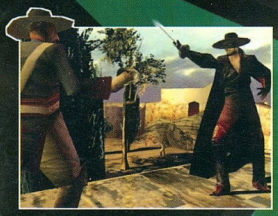
80 oldalas AJÁNDÉK végigjátszás melléklet!

Loose Cannon

Tomb Raider: Next Generation

XBOX

6. oldal



ZORRO

FELKÖTHETITEK... AZ ÁLARCOT!

28. oldal

COMANCHE 4

NEM CSAK VETERÁNOKNAK

68. oldal

MYTH 3
AZ ŐSI MITOSZ FOLYTATÓDIK

35. oldal

WIZARDRY 8
AZ ÉV LEGJOBB RPG-JE

53.oldal

GHOST RECON
TOM CLANCY KOMMANDÓSAI VISSZATÉRNEK

26. oldal

9 771389 761201 00201

PC.GAMES

előfizetési akció

7164 Ft

1 éves előfizetés

(12 szám)

1 lapszám így 796 Ft helyett 597 Ft-ba kerül

PC.GAMES DVD

1 éves előfizetés

19000 Ft (12 szám)

1 lapszám így 1996 Ft helyett 1583 Ft-ba kerül

1/2 éves előfizetés

11000 Ft (6 szám)

1 lapszám így 1996 Ft helyett 1883 Ft-ba kerül

Extra szolgáltatásaink 1éves előfizetés esetén:
-Ingyenes hírlevél és SMS minden nap!
-Klubkártya a PC.GAMES összejövetelekre

Hidd el, ez az ajánlat **PONT** neked szól!

ELŐFIZETHETŐ:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST, Pf.: 315
E-MAIL-BEN: LEVEL@PC.GAMES.HU
SMS-BEN: 06-30-477-8354

PC.GAMES DVD

Minden hónapban!

Ne mulaszd el a hónap legjobb demoit es más programjait!
Nálunk mindent megtalálsz!
4.700.000.000 byte csak neked!

- exkluzív video riportok
- válogatott MOD-ok, pályák
- hatalmas mennyiségű demo

túlélőcsomag -
patch és driver gyűjtemény -
SH játékok és felhasználói programok -

A kiadvány országszerte kapható a forgalmasabb pavilonokban, Relay és Citypress üzletekben, számtástechnikai szaküzletekben. Ha biztosan hozzá szeretnél jutni, akkor előfizetheted az alábbi módokon:

e-mail: level@pc.games.hu levél: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf.:315 SMS: 06-30-477-8354

PC.GAMES DVD

Felejtsd el a CD-t, kapcsolj magasabb fokozatba!
Ez megint pont neked szól!

INTRO

Az év vége mindenkit megvisel, nagy a hajtás, ezerrel érkeznek a programok, csak kapkodja a fejét az ember. A házunk táján is szépen alakulnak a dolgok, a lap indulásakor eltervezett, és mostanra kiforrott DVD elképzelés is megvalósult. Reméljük senkinek nem okoz majd gondot a kétféle verzió megkülönböztetése, igyekeztünk markánsan más címlapot készíteni mindkettőhöz. A DVD tartalmához kapcsolódóan továbbra is várjuk leveleiteket, ne feledjétek, itt akad hely arra, hogy kívánságaitokat, ötleteiteket kézzel fogható formába öntsük.

A hónap témája természetesen az Xbox volt, nem is lehetett ez másként, hiszen ha maradunk a PC-nél, akkor is sokakat érdekelhet a gép tudása, és minden, ami ehhez kapcsolódik. Szerencsére élőben is kipróbálhattuk a gépezetet, a teszt mellett természetesen a véleményünket is olvashatjátok a cikkben.

A hónap nagy áldozata a sport rovat volt, nagyon kevés anyag lett volna a rovatban, így a többi rész sajnos kisajátította a területet, igérjük, a következő számban pótoljuk az információkat.

Következzen hát idei utolsó találkozásunk, jó szórakozást kívánunk hozzá!

a szerkesztők

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear)
Szerkesztők: Paczona Zoltán (Chilly), Giczi Gyula (JuliuS)
DVD szerkesztő: Bagó Péter (BP)
Korrektor: Kolozsvári Zsófia
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Lapreferens: Boruzs Krisztina
Laptervezés és layout: Lóránt Demeter (ir)

A szerkesztőség címe:
1048 Budapest, Hajló utca 21. Tel/Fax.: 230-4832
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME MEDIA Lapkiadó Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Hirdetésfelvétel
Boruzs Krisztina 06-30-378-8586

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára 796 Ft (simán), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
Egy év: 7164 Ft, Fél év: 3980 Ft (simán)
Egy év: 19000 Ft, Fél év: 11000 Ft (DVD-vel)

Montirozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

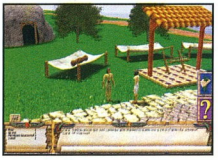
AKCIÓ

16 LOOSE CANNON
17 TOMB RAIDER: NEXT GENERATION
18 MAELSTROM
20 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
24 ALIENS VS. PREDATOR 2
26 GHOST RECON
28 THE SHADOW OF ZORRO
31 SOUL REAVER 2

STRATÉGIA

33 IMPOSSIBLE CREATURES
34 LASER SQUAD NEMESIS
35 MYTH 3
38 CIVILIZATION 3
41 STAR WARS BATTLEGROUND
42 EMPIRE EARTH
44 ETHERLORDS
46 BATTLE REALMS
48 STAR TREK ARMADA 2

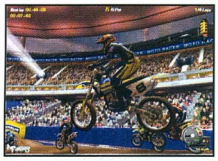
RPG/KALAND



49 A TALE IN THE DESERT
52 HARRY POTTER
53 WIZARDRY 8
56 HITCHOCK: THE FINAL CUT

Következő számunk 2002 január 12-én jelenik meg.

SZIMULATOR



59 MOTORACER 3
60 IL-2 STURMOVIK
62 RALLY TROPHY
64 4X4 EVOLUTION 2
66 SILENT HUNTER II
68 COMANCHE 4

EGYÉB JÁTÉKOK

70 LOCO-COMMOTION
70 ATLANTIS - TRIAL BY FIRE
70 THEME HOSPITAL
70 SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

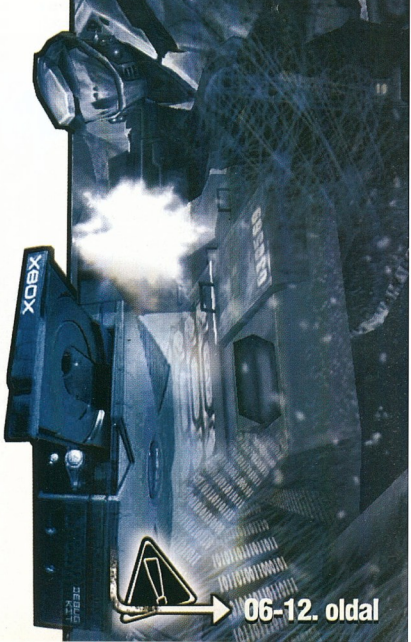
HARDWARE

72 KONFIGURÁCIÓAJÁNLÓ
73 HARDWARE NEWS
74 PIACI KÖRKÉP
78 DVD - MIVEL OLVASSAM?

KÍNPADON AZ XBOX

NAGYÍTÓ ALATT A KONZOLOK

NEM BESZÉLÜNK MELLÉ, BEMUTATJUK A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓS MICROSOFT-GÉP JÓ ÉS ROSSZ OLDALÁT IS



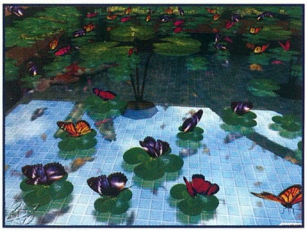
06-12. oldal

NOVEMBER 15-ÉN JELENT MEG AZ EGYESÜLT ÁLLAMOKBAN A MICROSOFT KONZOLJA, AZ XBOX, MELYET HATALMAS VÁRAKOZÁS ELŐZÖTT MEG. CIKKÜNKBEN ÁTTEKINTÉST ADUNK A KONZOLOK TÖRTÉNETÉBŐL, ÉS AZ XBOX MÚLTJÁRÓL ÉS JÖVŐJÉRŐL, VALAMINT RÉSZLETEKIG MENŐEN BEMUTATJUK AZ ÚJ CSODÁT.

KÍNPADON AZ XBOX

NAGYÍTÓ ALATT A KONZOLOK

A kezdetek – egy kis történelem
Először tehát lássuk, hogyan is kezdődött a konzolok menetelése, mik voltak a legfontosabb állomások!



1972: A Magnavox cég megjelenteti az Odysseyt, egy televízióra köthető otthoni játékot. Nolan Bushnell megalakítja az Atarit, és a Pong nevű videojátékkal világsikert arat – és új iparágat teremt.
1976: Megjelenik a Pong otthoni változata, a képernyőn megjelenő digitális pontozással, melyet további technikai újdonságok követnek: az alapgépről lekapcsolható kezelőszerv, akcióhangok, négyjátékos üzemmód – és a konzolok beköltöznek az otthonokba.
1977: Októberben megjelenik az első Atari VCS (Video Computer System), a 2600-as, melyből több mint 25 millió példányt adnak el világszerte. Jellemzői: Intel 6502 CPU, 2K ROM, 128byte RAM.
1981: Augusztus 11.-én az IBM bejelenti 5150 PC nevű termékét, amelyet 4,77 MHz Intel 8088 processzorral, 64 KB RAM-mal, 40 KB ROM-mal, 5,25 inches hajlékonylemez-meghajtóval, és Microsoft PC-DOS 1.0 operációs rendszerrel dob piacra háromezer dollárért. **A PC elindul világhódító útjára.**
1982: Megjelenik az Atari 5200, és bár a cég eladásai a felére zuhannak, továbbra is a piac 80%-át ők uralják.
1983: A home computerek éve. Az Atari hatalmas veszteségeket könyvel el, a Commodore 64 viszont jön, lát, és körülbelül 17-22 millió példányos eladásával győz.
1984: Az Apple bemutatja a Macintosh-t, melyet a modern komputer születéseként ünnepelnek. Kitűnő grafika és hang, bár nem kifejezetten játékcélokra. Az első fél évben 100 ezer darab talál gazdára.
1985: Az 1899-ben alapított japán Nintendo bemutatja a Nintendo Entertainment Systemet (NES). Az Atari megpróbál visszatérni a 16 bites 520ST-vel.
1986: Boltokban a Sega Master System konzol. Technikailag fejlettebb a NES-nél, de mivel a Nintendo erős nyomást gyakorol a piacra, és ezzel együtt a fejlesztőkre, kevés játék jelenik meg rá, és a japán cég üdvöskéje tulajdonképpen megbukik. A Nintendo eladási aránya ellenfeleihez képest tíz az egyhez! Piacra kerül az Atari 7800.
1989: Megjelenik a 16 bites Sega Genesis egy új marketingstratégiával: az Electronic Arts méltán híres sportjátékaival kifejezetten a 13 évnél idősebb korosztályt célozza meg. A Nintendo még a 8 bites rendszernél tart, de nem hagyja magát: kiadja a Super Mario Brothers 3-at, amely 11 millió példányos eladásával óriási üzleti siker, és ebben az évben kerül piacra a kézi játék, a Gameboy is. **Megkezdődik a konzolháború…**
1990: A Nintendo piacra dobja minden idők konzolos bestsellerét, a Super Mario 3-at. Az Atari ST kidől a harcban, és a home computerek egyik utolsó harcosa, az Amiga is kilép a rivaldafényből. **A PC és a konzolok elsőszámú játékplatformmá válnak.**
1991: Megjelenik a Nintendo 16 bites rendszere, a Super-NES (SNES).
1992: A PC-s játékok soha nem látott mértékben fogynak, de a másik szegmens se hagyja magát: a Nintendo minden idők egyik legnagyobb üzleti sikerét könyvelheti el ebben az évben 7 milliárd dollárnyi eladásával. Csak az Egyesült Államokban 4.7 milliárdra rúg a bevétel, ami több, mint amit abban az évben az USA összes mozi- és tévéstúdiója együttesen megtermelt!
1993: A háború folytatódik. A Sega és a Nintendo a játékpiac 80%-át a kezében tartja, de ebben az évben az Intel bejelenti új mikrochipjét, a Pentiumot, és Sid Meier ebben az évben megjelenő játéka, a Colonization további híveket szerez a PC-nek.
1994: Az Atari újabb mérföldkövet mutat be: a Jaguár a világ első 64 bites konzolja, ám 700 dolláros árával otthoni gépnek túl drága, és ne feledjük, ebben az évben jelenik meg PC-re a Doom és a Myst!
1995: A 32 bites háború éve. Megjelenik a Sega 32 bites konzolja, a Saturn, ám ez év szeptemberében az USA hardverboltjainak polcain új név tűnik fel: a Sony PlayStation. 32 bites rendszer, 30 MIPS processzor, 4MB RAM, 2MB VRAM, 300 000 poligon/sec grafikus teljesítmény és 400(!) játék, ezzel egy csapásra meghódítja a piacot, és az év végére az Egyesült Államok minden ötödik háztartásába kerül belőle egy példány. Ám a PC-ipar sem hagyja magát, hiszen augusztusban megjelenik a Microsoft 32 bites operációs rendszere, a Windows 95, és vele a DirectX, kifejezetten a játékokra kihegyezve, a 7th Guest-ben megjelenik a full-motion video. És ez az az év, amikor az **Internet és a WWW meghódítja az egész világot…**
1996: Az ellenfelek kihívására a Nintendo az Ultra 64-gyel válaszol. 93.75 MHz, 64 bit CPU, 64-bit MIPS co-processzor, több mint 500 000 000 16 bites művelet másodpercenként, beépített Pixel Drawing processzor (RDP), 4.5MB RAM, 150 000 poligon/sec grafikus teljesítmény, kifejezetten a fiatalabb piacnak szánva, bár a cartridge nagyon költségessé teszi. Megjelenik PC-re a Quake, és **megkezdődik az online játékok diadalmenete**.
1997: A Pentium-II 200MHz processzor alkalmas komolyabb játékgépek építésére, megjelennek az erő-visszahatásos (force-feedback) játékvezérlők, és világhódító útjukra indulnak a 3D-s gyorsítókártyák.
1998: A konzolpiacot a PlayStation uralja, ám ez az év is a PC-k éve. Júliusban megjelenik a Windows 98 AGP, MMX, USB támogatással, DirectX 5.0, és a piacot soha nem látott mennyiségű (és minőségű!) PC-s játék lepi el: StarCraft, Half Life, Unreal, Baldur's Gate, Commandos, Myth II: Soulblighter, Starsiege:Tribes és még hosszan sorolhatnánk.

1999: A fordulat éve. Megjelenik a Sega Dreamcast, és a Microsoft elnöke, Bill Gates december 21.-én hivatalosan is megerősíti a szállongó híreket: cége belép a konzolpiacra.
2000: A piac átrendeződése megkezdődik. Márciusban Bill Gates bejelenti az Xbox-ot, és bár a Diablo II egy hét alatt 1 millió példányban lel gazdára, a Microsoft agresszív politikájának eredményeképp a fejlesztők elsőszámú játékplatformnak a konzolokat, és főleg az Xboxot tekintik. Ez érthető, hiszen a redmondi óriás játékgépére szeptemberre már 162 cég készít játékokat, amely jócskán lefedi a piacot. Ugyanebben az évben jelenik meg a Sony PlayStation 2.
2001: Az Xbox és a Nintendo GameCube éve. A Sega leállítja a Dreamcast gyártását. Jelenidő.

Mi van a dobozban?
2000. március 11-én Bill Gates a Game Developers Conference-en (játékfejlesztői konferencia) hivatalosan bejelentette, hogy cége, a Microsoft belép a videójátékok piacára új, következő generációs konzoljával, melynek az Xbox kódnevet adták.

Az első specifikáció szerint 600 MHz-es PIII processzor, 64 MB memória, 10 GB merevlemez, 4x-es DVD mellett 3D-s hangzás, 4 játékport, bővítőport, A/V csatlakozó és 100 Mbit/s teljesítményű Ethernetcsatoló tartozik, és persze a legújabb DirectX technológia.
A készülék szíve a Microsoft és az nVidia által közösen fejlesztett új generációs chip lesz, melyet mindkét fél részéről nagy titkolódzás övezett.

Szeptemberben aztán kiderült: sokkal többről van szó, mint egy nagyteljesítményű grafikus chipről. Az MCPX elnevezésű processzor ötvözi az Intel Pentium III CPU-t és az nVidia grafikus gyorsítót, és tartalmaz egy digitális jelfeldolgozót (DSP), egy 3D-s hangprocesszort, egy Dolby Digital kódolót, USB-t és hálózati vezérlőt, valamint modeminterfészt is, és alkalmas mind a hagyományos modemes, mind széles sávszélességű kommunikációs kapcsolatra. A fejlesztésre egyébként a Microsoft 200 millió dolláros előleget adott a világ egyik legnagyobb grafikus chipgyártójának. Idén februárban aztán kiderült a végleges specifikáció, amely valóban lenyűgöző. Eszerint tehát két „magot" szállít az nVidia az új konzolba: egy MCP-t (Media Communications Processor), és egy XGPU-t (Xbox Graphics Processing Unit). Ez utóbbi kódneve NV2X, és 233 MHz-en működik, másodpercenként több mint 116.5 millió poligon megjelenítésére képes, ezenkívül 4 gigapixel/sec-es teljesítménnyel rendelkezik, 6:1 arányú textúratömörítés mellett. Lelke a világ első programozható 3D-s grafikus chip-megoldása, az nFinitive engine, a játékfejlesztők által testre szabható vertex és pixel shading lehetőséggel, tetszőleges számú egyéni effekttel, mindezt HRAA (High-Resolution Antialiasing, nagyfelbontású élsimítás) mellett, a Lightspeed Memory Architecture (fénysebességű memória-architektúra) támogatásával. Ez utóbbi egyébként a GeForce 256 áldásos újdonságának továbbfejlesztése. Abban a megoldásban a GPU átvállalta a grafikus számításokat a CPU-tól, itt pedig még kevesebb adat folyik át az AGP buszon, ami a gyakorlatban azt jelenti, hogy nagyfelbontásban, 32 bites renderelés mellett semmiféle teljesítményveszteség nem jelentkezik. Épp ezért valóban elképesztő a felbontás: 1920x1080, és ezt 2x32 bpp frame buffer + z buffer mellett is tartja! Hogy lássuk, mekkora teljesítményt jelent ez, kissé előreszaladva az időben, lássuk az immáron végleges adatokat, összehasonlítva a két legnagyobb vetélytárssal!

Feltétlenül meg kell említeni, hogy a grafikus megjelenítést nem kisebb név segíti, mint a LithTech cég, amely 2000 szeptemberében jelentette be, hogy csatlakozott a Microsoft „Tools & Middleware" Xbox programjához, és a híres LithTech motor Xbox-os átirata egy teljes 3D-s játékfuttató rendszer, melyben az összes új kibővített világ és modellépítő eszköz megtalálható újratervezett renderelési képességekkel és teljes forráskóddal. (A motor olyan PC-s játékokban „dobogott" eddig, mint a Shogo, Blood, Sanity, és a No One Lives Forever.)

Mint a specifikációból látható, a CPU órajele feljebb küszött, ezt már 2000 májusában bejelentették. A merevlemez története érdekesebb. Októberben a Western Digital, novemberben a Seagate adta hírül: ők szállítják az Xbox-ba a merevlemez-meghajtókat, mindkettőjük szerződése 2003 közepéig tart. Október elején Bill Gates bejelentette, hogy konzoljuk nem 10, hanem 8 GB-os HDD-ket fog tartalmazni. Mostanra számtalan fórumon olvasható: néhány friss Xbox-tulaj nem átallotta szétszedni masináját, és sokan meglepő módon 10 gigás vinyót találtak benne. Természetesen megkezdődtek a próbálkozások a szinte tiszta PC-s felépítésű konzol elemeinek PC-ben való hasznosítására ill. a PC-s alkatrészek Xbox-ba behelyezésére, mindeddig sikertelenül.

A 64 MB-os DDR memóriamodulokat a Micron szállítja, a DVD-meghajtók pedig az Acer termékei. Mozizáshoz sajnos külön meg kell vásárolni az infravörös elven működő távirányítót, és vele a Ravisent Technologies CineMaster nevű lejátszó programját, mely a fejlesztők szerint asztali DVD-nek megfelelő képminőséget biztosít.

A végére egy nagyon fontos és örömteli hír: 2000 szeptemberében bejelentették, hogy az Xbox az egész világon összesen két helyen készül, az amerikai és ázsiai piacot egy mexikói üzem látja majd el, míg az európai régióba szánt gépeket Magyarországon, Nyíregyházán szerelik össze!

„Üzletben nincs barátság"
A piaci verseny végigkísérte az Xbox történetét. Már az első specifikációk is a Sony PlayStation 2-höz viszonyítva jelentek meg, és a Microsoft kimondva is ezt a konzolt tartotta a kezdetektől fogva legnagyobb riválisának. A Sony elnöke azt nyilatkozta, hogy az Xbox bukásra van ítélve, mivel a Microsoft nem rendelkezik kellő tapasztalatokkal, és főleg nem ismerik a japán játékosok lelkét, nem tudják, milyen stílusú játékokkal lehet eladni masinájukat. Márpedig a felkelő nap országában a konzolok népszerűbbek a PC-nél, és a világ évi 20 milliárd dolláros konzolpiacának jelentős hányadát Japán teszi ki, mind a gyártást, mind a felhasználást illetően. A redmondi óriás válasza nem sokat késett – és sokakat meglepett…

2000 júniusában bejelentették, hogy a Sega és a Microsoft útjai különválnak. A hajdani együttműködés 1998-ban kezdődött, mikor az amerikai cég a Windows CE és a DirectX nélkülözhetetlen részeit készítette el a Dreamcast-hez. Az Xbox bejelentése után 3 hónappal ez a kapcsolat – hosszas tárgyalások után – megszűnt. Aztán jött 2001 februárja, amikor a japán cég bejelentette: a nagy veszteségek és az élesedő üzleti harc miatt leállítja konzolja gyártását, és a jövőben a tartalomszolgáltatásra és játékszoftverek fejlesztésére helyezi a hangsúlyt. Két hónap múlva, március 30-án Tokióban Kenzo Tsujimoto, a Sega, és Bill Gates, a Microsoft elnöke sajtótájékoztató keretében jelentette be: a japán cég játékokat fog fejleszteni az új konzolra, és az Xbox őszi megjelenését 11 új, ízig-vérig „japán lelkű" Sega játék fogja várni. Sőt, idén az is kiderült, hogy a Sega új, az Xbox architektúrára épülő játéktermi gépeket tervez, amelynek két előnye is lesz: az egyik, hogy a Microsoft konzoljára írt sikerek hamar megjelenhetnek a pénzbedobós piacon, a másik, hogy az ilyen gépeken tetszést arató Sega-játékok könnyen portolhatók lesznek az Xbox-ra.

Ezen „árulás" után a Sony kénytelen volt minden erejét mozgósítani. Az első lépések még 2000 novemberében megtörténtek,

EGY JÓ ÜZLET

2000 elején érdekes hír röppent fel: az Xbox nevet egy icipici floridai cég, az XBOX Technologies Inc. már korábban levédette, így a Microsoftnak nincs joga ezen a néven kiadni a konzolt! Nos, felesleges a szószaporítás: júniusban létrejött a megállapodás, melynek értelmében a kis cég nevet változtat, és az Xbox névhez kapcsolódó minden jogát átadja a redmondi óriásnak. Bár a szerződés részletei titkosak, nem kell nagy jóstehetségnek lenni ahhoz, hogy kijelentsük: az utódcég igen stabil anyagi körülmények között folytathatja működését…

amikor a japán cég módosította konzolját, és a DVD-mozi lejátszáshoz szükséges távirányítóval egészítették azt ki. A Sega-Microsoft egyezség után két héttel újabb nagy jelentőségű változtatást jelentettek be: merevlemezes meghajtóval és szélessávú kapcsolatot lehetővé tevő adapterrel lehet majd felszerelni az újabb kiadású PS2-ket, amelyen megtalálható a szükséges bővítőhely. Idén november 14-én aztán megtörtént a bejelentés: a Sony nagy valószínűséggel előrehozza a PlayStation 3 megjelenését, amelyet eredetileg 2004-re terveztek. Kunitake Ando, a cég elnöke elismerte: immáron az Xbox-ot tekintik legnagyobb vetélytársuknak, mivel a Nintendo új üdvöskéje, a GameCube Japánban rendkívül sikertelennek bizonyult: az eredetileg tervezett mennyiségnek mintegy egyharmadát tudták csak eladni, köszönhetően többek között a – rendkívül kevés – 12 játéknak is, annak ellenére, hogy vetélytársainál 100 dollárral kevesebbe kerül (GameCube: 199$, Xbox és PS2: 299$).

dolog érdekli: mennyi és milyen játék jelenik meg az adott eszközre? Mint a GameCube esete is mutatja, 10-12 cím nem jelent választékot, ennek legalább duplájára van szükség az induláshoz, és egy olyan háttérre, amely biztosítja a folyamatos ellátást: nagynevű, színvonalas fejlesztőkre.

A Microsoft dollármilliárdokkal a zsebében totális hadjáratot indított a legnagyobb nevek megszerzésére. Elsőnek 2000 márciusában a Carmageddon gárdája, az SCi Entertainment jelentette be, hogy következő játékaikat az Xbox-ra is fejleszteni fogják, majd június 19-én robbant a bomba, amikor is napvilágot látott a hír: az MS felvásárolta a Bungie-t. Ennek hátterében az áll, hogy a

elkötelezettségét az Xbox-ra, köztük a Lionhead, Universal Interactive, Kodak, Rainbow, Climax és a Digital Illusions. A lista a hónap közepére 150-re(!) bővült, benne az összes nagyágyúval: Acclaim, Activision, Bethesda, BioWare, Blue Byte, Capcom, Charybdis, Codemasters, Core Design, Cyro, Dynamix, Eidos, Epic, Gathering of Developers, Hasbro, Havas Interactive, id Software, Infogrames, Interplay, Konami, Legend, Midas, Monolith, NAMCO, Raven, Sierra, Taito, THQ, Ubi Soft, Valve, Virgin, Volition. Szeptember 25-én J. Allard, a Microsoft Xbox-részlegének vezetője már 162 fejlesztőről számolhatott be. Egyetlen fontos név hiányzott a tekintélyes listáról: az Electronic Arts.

Steve Kleyhans, a META Group elemzője nyilatkozta: „Az EA a legnagyobb résztvevő a játékok piacán. Ha nem kötsz velük megállapodást, hogy a te rendszeredre is fejlesszenek, akkor nagy valószínűséggel jelentős hátrányba kerülsz a konkurenciához képest." Nos, nem kellett sokáig várni az újabb durranásra: december 13-án Larry Probst, az Electronic Arts elnöke bejelentette, hogy az EA az Xbox piacra kerülését követő hat hónapban 10 játékot fog megjelentetni az új rendszerre. „Ha egy rendszer sikeres, akkor teljes mértékben támogatjuk. Mi úgy gondoljuk, hogy az Xbox nagyon sikeres lehet." – nyilatkozta Probst.

A fentiek mintegy alátámasztják Bill Gates egyik első nyilatkozatát: „Az erősségeinkre építve az Xbox a játékfejlesztőknek egy erősebb platformot, a játékosoknak pedig hihetetlen élményt fog nyújtani. Azt akarjuk, hogy a világ legjobb és legkreatívabb játékfejlesztői számára is az Xbox legyen a legjobb választás."

A Microsoft konzolja november 15-én a következő játékokkal jelent meg: Halo, Oddworld: Munch's Oddysee, NFL Fever 2002, Project Gotham Racing, Dead or Alive 3, Fuzion Frenzy, Madden NFL 2002, NASCAR Thunder 2002, Cel Damage, NHL Hitz 2002, NASCAR Heat 2002, TransWorld Surf , Test Drive Off Road Wide Open, Mad Dash Racing, Shrek, 4x4 Evo 2, Dark Summit, Tony Hawk's Pro Skater 2x, AirForce Delta Storm. Fantasztikus lista, várva várt címekkel!

„A játékosok sosem voltak ennél jobban elkényeztetve. A sportprogramok, az autóverseny-szimulátorok és az akciójátékok rajongói is fantasztikus élményekre számíthatnak. November 15-ét minden játékos az emlékezetébe vési majd." – mondta Ed Fries, a Microsoft Game Studios alelnöke. Nos, hogy így van-e, az hamarosan kiderül.

Kredenc

Játékok - a pénz hatalma...

Tudom, kissé erősen hangzik a fenti cím, de sajnos a Microsoft agresszív politikája a PC-s játékok szerelmeseinek sok bánatot okozott, és fog még okozni a továbbiakban is (lásd például: Loose Cannon és Myth III). Természetes, hogy mindenféle specifikáción és adathalmazon túl a konzolvásárlót egy

Myth I-II és a Marathon legendás fejlesztőcsapata 1999-ben egy forradalmian új játék, a Halo beharangozásával lepte meg a világot, és az első képek és mozik alapján valóságos Halo-mánia tört ki „játékországban". A Microsoft tökéletes stratégiával kiválasztotta azt a címet, amely a legnagyobb durranást jelentheti az új platformon: ez pedig nem volt más, mint a Bungie új üdvöskéje. A megállapodás értelmében a Microsoft kivásárolja a terjesztő Take2 Interactive 19,9 százalékos részesedését a Bungie-ból, és ezzel a chicagói csapat a redmondi cég tulajdonába kerül, és annak neve alatt, független játékfejlesztőstúdióként működik tovább. (A szerződés értelmében a Take2 jogosult használni a Halo motorját két játékban, valamint megkapta a Myth sorozat és a legutolsó megjelent Bungie játék, az Oni jogait is.)

Ezek után felgyorsultak az események. Szeptember elsején 16 cég jelentette be

XBOY?

2000 októberében érdekes hír látott napvilágot. Paul Gross, a Microsoft mobil részlegének alelnökének Redmondban úgy nyilatkozott, hogy ha az Xbox eladásai a tervek szerint alakulnak, és fel tudja venni a versenyt rivalisaival, akkor a cég kiad egy mobil, vezeték nélküli játékgépet is. „Véleményem szerint idővel, miután sikeres játékplatformmá tettük az Xboxot, megfontolandó lehet többféle játékeszköz kifejlesztése." - mondta Gross. „A játékformájú eszközhöz rengeteg, a Pocket PC piacára kifejlesztett technológiát felhasználhatunk." Ez pedig nem jelenthet mást, mint a Nintendo Gameboy Microsoftos megfelelőjét…

AZ XBOX BELÜLRŐL

Amint megjelent az Xbox, sokan egyből rávetették magukat, és a garanciát likvidálva azonnal felnyitották azt, majd nagy megdöbbenésükre egy PC-t találtak benne. Nos, majdnem egy PC-t. Amennyiben eltávolítjuk az összes dolgot belőle, legalul egy alaplapot találhatunk, rajta az Intel processzorával, az nVidia grafikus chipjével, valamint Samsung RAM-okkal. Kezdjük ez utóbbiakkal, ugyanis ezekből csak 64MB DDR SDRAM került a gépbe, eredetileg 128MB szerepelt a tervekben. Ezért találhatunk üres slotokat az alaplapon, hiszen még a fejlesztői változatokba is 128MB került, éppen ezért utólagos módosításokra volt szükség néhol, hogy a játékok a csökkent memóriakörnyezetben is képesek legyenek elfutni. Hát, igen, a mai memóriárak mellett érthetetlen, miért nem lehetett az eredeti változatnál maradni…

A következő problémás darab, amely magában is megérne egy misét, az a merevlemez. A felhasználók vagy egy Seagate U Series 5, vagy egy Western Digital Protégé WD80EB meghajtót találhatnak a dobozon belül, amelyek mindegyike (a PC-khez mérten) csigalassúsággal (5400RPM) pörög, ám szerencsére kevéssé zajosak, továbbá mindegyik egykorongos, amely a csöndessége mellett az alacsonyabb hőmérsékletet is garantálja. A Seagate esetében egy 20GB-os korong egyik fele van csak használatban, ez a széria amúgy sima PC-khez is kapható. A Western Digital esetében szintén csak egy korongról beszélhetünk, amely 8GB-os. Sajnos a kevesebb memória és a lassú merevlemezek okozzák azt, hogy az egyes játékok cache-elése néhány másodpercnyi késlekedést okoz, növelve a betöltési időt. A merevlemezek nincsenek megfelelő ütésállósággal ellátva, úgyhogy lehetőleg senki se dobálja a konzolját, mivel a meghajtót műanyag kerete nem fogja megvédeni a keletkező rázkódástól.

Természetesen PC-s jellegű alkatrészekről van szó, így megpróbálták a merevlemezt PC-s lemezként használni, eredetileg sikertelenül, a meghajtó firmware-jére gyanakodva. Ám ha a bootolási procedúrát a konzol végzi, ezzel a merevlemez biztonsági kódját aktivizálva, majd ezután kötjük rá egy PC-re, máris működni fog a dolog (NTFS vagy FAT32 partíció, egyelőre még nem derült ki, mi az igazság) – a tápkábelt a PC-ről kötjük a lemezre, az adatkábelt a bootolásig az Xbox-ról vezetjük, majd amikor nem ír a merevlemezre semmit a konzol, az adatkábelt kicseréljük a PC-ből jövővel és felismertetjük vele a meghajtót. Hogy ez mit is jelent? Valószínűleg azt, hogy ügyes emberkék hamarosan PC-re is elérhetővé teszik az Xbox-os játékokat, valamint azt, hogy módosítani lehet az Xbox operációs rendszerét – természetesen illegalitásba vonulva ezzel a cselekedettel.

Nos, lássuk a grafikus részét – eleddig úgy néz ki, hogy minden játék, ami csak megjelent a konzolra, 640x480-as felbontást használ, amit aztán a Conexant chip alakít át, és ez a HDTV-n is meglátszik sajna, ugyanis a nagyobb felbontáshoz nagyobb sávszélesség szükségeltetne, ami a 6.4GB/s esetében alacsony részletességnél és kisméretű textúráknál mehetne a legmagasabb felbontásba. A chip egyébként kifele a következő felbontásokat támogatja: 480i, 480p, 720p, 1080i. Hogy ez elég-e a monitorhoz szokott szemünknek, azt mindenkinek magának kell eldöntenie, mindenesetre nem árt fejben tartani, hogy kis TV-ken nem fog jól mutatni a kép.

Egy dolog nagyon vonzó azonban a konzolban, és ez az ára. Ugyanis ezt a komplett szettet 300 dolláros áron kaphatjuk meg, és belül egy működőképesre összeállított rendszert találunk. Ám ha belegondolunk, hogy a tökéletes működéshez szükséges lesz egy jó minőségű TV-re, hangfalakra, Dolby Digital Pro Logic erősítőre, a megfelelő kiegészítő kábelekre ezek kihasználásához, a DVD-lejátszáshoz a távirányítóra, a kb. 20ezer forintba kerülő játékok megvásárlására – hát, annyira nem rózsás a helyzet. Ráadásul garantálom, hogy 1024x768-ban sokkal szebb és gyorsabb képet kapunk egy Ge3-as és egy P4-es kombinációjával, ami lehet hogy drágább, ám sokkal több dologra lehet használni.

VÉLEMÉNYEK

Véleményem az, hogy maguk a játékok alapvetően konzolos és PC-s betegségekkel vannak tele, és bevallom őszintén, ugyan 16:9-es arányban, kiváló minőségű digitális TV-n néztük a teszt során a konzolt, egyáltalán nem tetszett, amit láttam. Egyszerűen az nVidia kártyáinak tulajdonságait láttam viszont (tükröződő felületek, hullámzó víz, lens flare stb.), semmivel sem jobb minőségben, mint azt egy GeForce3-as Ti5 kártya tudná nyújtani, sőt, alacsonyabb felbontásban. Ami igazán említésre méltó, az a karakterek animálásának (egyes játékokban) kiváló kivitelezése, értem ezalatt, hogy szinte minden hajszáluk mozog néha a szereplőknek (lásd Final Fantasy-movie). A PC-s jellegű játékok (Halo) sajnos nem igazán játszhatók a kontrollerrel (vagyis meg lehet szokni, de idő szükségeltetik hozzá annak, aki egérhez van szokva), az arcade szimulátorjátékokhoz inkább rendes kormány dukálna, a verekedős játékokhoz viszont tökéletesen megfelel az irányító. Force feedback-es tulajdonsága (ne feledjük, módosított USB-porton keresztül csatlakozik minden irányító – maximálisan egy gépnél 4db, de több gép is összeköthető!) nekem bejött, ám alapjában véve nem volt túl kényelmes játszani vele. A töltési idő elég sok egyes esetekben, ám a DVD-minőségű animációk valóban jól mutatnak és szólnak (ám ehhez csak a DVD kapacitása szükséges). Egyelőre én azt érzem, hogy limitált képességekkel rendelkező, célgépnek kialakított PC-t kap az, aki megveszi az Xbox-ot, és azt hiszem, ebben nem is járok messze az igazságtól. Ennek ellenére az eladási adatok ellenem beszélnek, hiszen egész szépen fogy a konzol, ám nem hinném, hogy hazánkban meghódítaná a piacot. Sőt, félek attól, hogy azok a játékok valóban hamarosan meg fognak jelenni – emulátor segítségével – a feketepiacon, és akkor kiderül majd, mennyire kevesebb vagy több egy „rendes" PC az Xbox-hoz képest.

Chilly

Első pillanatban csalódás volt az Xbox, a hatalmas hajcihő, ami a gépet és a hozzá adott játékokat kísérte, valahogy nagyobbnak, szebbnek állította be a dolgot. Aztán szép lassan előjöttek azok a részletek, amik nem feltétlenül mérhetőek pixelekben vagy megabájtokban, és kezdett átalakulni a véleményem. Az Xbox marketingje – ami a cuccost és a körítést is érinti – első osztályú. A vásárló úgy érezheti, hogy egy elit klubhoz tartozik, neki XBOX-a van, méghozzá tényleg így, nagybetűkkel leírva. Játszottam már jópár órát konzolokon, mégis inkább számítógépesnek tartom magam, egyvalami azonban feltűnt ezeket a játékokat nézve: a Microsoft kétfrontos harcra rendezkedett be. A Halo és társai egyértelműen a PC-s játékosok fejét csavargatja, míg a verekedős és egyéb megszokott konzolos kategóriák a gamepad nagyközönségét igyekszenek maguk mellé állítani. Ez nagyon jól jelzi a cég uralmi igényeit ezen a piacon, de azt kell mondanom, hogy jól csinálják. Mindkét tábor megkapja a magának valót, méghozzá kiváló minőségben. Az ár persze döntő tényező lehet a magyar piacon, nem hiszem, hogy itthon gyökeresen átalakulna a géptől a Sony-uralom. Ha megszoktuk az irányítás specialitásait, akkor pedig igazán élvezetes játékra számíthatunk a Halo-val, vagy akár más játékokkal is.

Bear™

Nagyjából egy éve már átélhettük egy újgenerációs konzol, a Playstation 2 debütálását. Ezúttal azonban nemcsak egy szimpla konzolháború készül, a Microsoft kőkemény konkurenciát próbál teremteni a PC-s üzleték számára is. Hogy ez mennyire lesz számára kivitelezhető, az még kérdéses, mert bár az Xbox játékok már most, induláskor is nagyságrendekkel jobbak, mint idáig bármely korábbi konzol startcsomagja, igazi élvezetet csak egy komolyabb házimozi-rendszeren nyújtanak. Első benyomásra tehát az Xbox képes lesz átlépni a konzolok eddigi jónéhány korlátján, számos játékost meghódítva magának, azonban a PC-k számára – az nVidia, az ATi, a SoundBlaster, és egyéb gyártók fejlesztési ütemének köszönhetően – nem jelenthet hosszútávú problémát. Jelenleg azonban játékélmény tekintetében nincs párja a konzolpiacon (akármit is írt Chilly, nagyon csillogott a szeme, amikor nyomult pl. a Gotham City Racing-gel :)), és ha a Microsoft tényleg komolyan veszi majd az Xbox-ot hazánkban is, akkor szép darabot hasíthat ki a magyar konzol-tortából.

JuliuS

Az utóbbi időben rengeteget hallani a Microsoft legújabb üdvöskéjéről, a „PC-s játéknak befellegzett" alcímmel illetett újgenerációs konzolgépéről, az Xboxról. A fekete doboz többek között egy 733Mhz-es PIII processzort, egy Nvidiás GeForce 3 (?) videokártyát és 64 Mbyte memóriát foglal magába. Nos, mivel jelen esetben egy olyan számítógépről lévén szó, melynek összetevőit nemigen lehet piszkálgatni, nem kizárt, hogy a kezdetben kitűnően szereplő, magas teljesítménnyel kecsegtető gép elavul. Ezt a kizártnak titulált helyzetet ellensúlyozni igyekszik az a megállapítás, miszerint a MS nem több, mint 300 dollárért fogja piacra bocsátani fekete gyöngyszemét. A kedvező ár mellett nem árt, ha megemlítjük szolgáltatási lehetőségeit is, mely mindamellett, hogy hozzáférést engedélyez a világhálóra, multimédiás (DVD, zene) vágyainkat is kellően kielégíti. Ráadásul a Microsoft olyan nagynevű fejlesztőket szerződtetett az Xbox mellé, melyek nem kis babért aratva méltán váltak híressé zseniális és korszakalkotó programjaikról, lásd: Bungie, Ensemble Studios.

Összességében – a konzol elavultságára irányuló kijelentések ellenére – számomra kifejezetten pozitív benyomást keltettek a mindeddig csak papíron létező ígérgetések és feltételezések non plus ultrái.
Na de elég az örömódából, inkább azt mondom, hogy a konzol megjelenéséig ne tegyünk elhamarkodott kijelentéseket.

Muad-Dib, aki a helyes utat látja.

Számomra a játékgép a PC. Konzollal a Nintendo 16 óta nem foglalkozom, mert a konzol ugye végül is célgép, és közel sem annyira sokoldalú, mint egy PC. Jó, van, amelyik lejátszik DVD-t meg audio CD-t, meg aztán olyan is, amivel az Interneten nyomulhatsz, de meg sem közelíti a PC soxinőségét. :-) Levelet, szakdolgozatot írni, s azt kinyomtatni pl. egyikkel sem lehet. Grafika: lehet az X-BOX-é bármilyen lélegzetelállító is, egy GF3 vagy egy Radeon 8500 simán utánacsinálja. A PC-t lehet alkatrészenként upgradelni, az X-BOX teljesítménye nem fokozható ily módon. Végül is számítógép ez is, célszerűen összeválogatott, de fix konfigurációval! Én pedig egy új, többet nyújtó videokártya + új direktX kombóval mindig szebb és szebb grafikához jutok – relatíve olcsóbban, mint ha konzolokat cserélgetnék. Ja és a konzolos játékok /persze most a PS2-re gondolok, hiszen X-BOX-ossal még nem találkoztam/ drágábbak, mint a PC-re készültek, ahol ugye a budget kategóriában szinte fillérekért jut az ember kb. 1 éves, szal elég cool játékokhoz.
Hát, dióhéjban ennyi a véleményem: X-BOX: no! PC: yes!

Sirmelon

Az X-Box szép is, jó is, a screenshotok általában engem is ugyanúgy lenyűgöznek, mint mindenki mást, de valahogy nekem nem jön be. Lehet, hogy régimódi vagyok és elkötelezetem magam örökre a PC-nek, de ettől független valahogy én biztos nem ruházok be erre a termékre, ha másért nem, akkor már csak az ára miatt.

The Lord

AZ XBOX FEJLESZTŐI SZEMMEL

Interjú Fehér Gáborral, a Digital Reality vezetőjével:

– Mint tudjuk, a konzolok többek között abban különböznek a PC-től, hogy nem szokás patcheket megjelentetni, azaz valóban végleges játékoknak kell megjelenniük rá. Mennyiben érvényes ez az Xbox-ra, hiszen itt elsőként van merevlemezes meghajtó is a dobozban, ráadásul a Microsoft sem éppen a tökéletes szoftvereiről ismert?

– Az Xbox teljesen a hagyományos konzolok piacára akar betörni és így a megszokott irányvonalat követi – tehát a patch tilos, ha ezt a szót ki mered ejteni egy Xbox-szal foglalkozó ember előtt, akkor biztos rekordot döntesz 100 gyorson. Egyáltalán nem tartom elképzelhetetlennek a stabil szoftvert – hiszen gondoljunk csak bele, egy fix hardverre kell megírni az adott programot. Nincsenek olyan kombinációk, hogy X alaplap, Y kártya, Z meghajtó-szoftver kell, hogy együttműködjön a DirectX-szel a Windows alatt, a fix hardware megteremti a biztos futás feltételeit. Szerintem óriási baki lenne, ha úgy kerülne ki az első széria, hogy hibás. Ezt a Microsoft sem engedheti meg magának.

– Mennyiben lesznek az induláskor elérhető játékok véglegesek? Hiszen a magyarországi gyártósort is szinte naponta kellett a gyártás folyamán átállítani, ahogyan a fejlesztők egy-egy dolgot minden alkalommal megváltoztattak, és az SDK-val is voltak problémák, amit tetéz a Halo demójának futási problémája is.

– Biztos vagyok benne, hogy csak stabil, végleges játékot adnak ki a kezükből. Az idő a Microsoft ellen dolgozik – viszont egyértelmű, hogy kicsit több mint egy éve, amikor a Halo már elég jó állapotban volt, a Microsoft nem véletlenül vásárolta meg a Bungie-t. Azóta a konzolos változaton dolgoznak. Amit én láttam, az egy szép és okos akciójáték volt – amiben a hangsúly áttevődött a grafikáról a játékmenetre (mindamellett gyönyörű grafikája van a játéknak).

– Időben mekkora különbséget jelent a platformfüggőség egy játék készítésénél, avagy mennyivel gyorsabban/lassabban készülhet el egy Xbox-os játék a PC-s verzióhoz képest?

– Vannak belső irányvonalak és útmutatók. Egy igazán jó játék könnyen lehet, hogy csak Xbox-ra készül el, a Microsoft érdekeit védve. A fejlesztési idő kicsit talán hosszabb, de sokkal több tesztelés is előzi meg a kiadást.

– Mint tudjuk, a konzoljátékok főként bizonyos kategóriákba sorolhatók be, hiszen egyrészről az irányítók eléggé le vannak butítva, másrészről a konzolok nem annyira flexibilisek, mint egy PC, a kiegészítők, amatőr/unofficial fejlesztések hiányáról ne is beszéljünk. Várható hogy ezen a téren az Xbox újdonságokkal kecsegtessen?

– Erre csak 1 év múlva tudunk majd választ adni. Szerintem nem túl sok kiegészítő várható, de ezt így nehéz megjósolni. Az biztos, hogy pl. egeret sem kapsz hozzá.

– Mire elég az Xbox belső motorja? Értem ez alatt a 733-as procit és a videokártyát, hiszen a Halo movie-jait láthattuk már sok helyen, ám azért érdekes – ez is Microsoft (Bungie) fejlesztés, és PC-n (Windows alatt) mégsem látunk ilyet. Ez az alacsonyabb felbontású grafikának, a speciálisan gyártott chipeknek vagy másnak tudható be?

– Az Xbox motorja sokkal, de sokkal többet tud, mint bárki is gondolná. Képzeld el, hogy van egy jó Alfa Romeód, és ahogy azt használod, folyamatosan tuningolhatod, egyre erősebb és jobb lesz. Ugyanúgy, ahogy PS2-re egyre jobb játékok jönnek ki, a látványos első játékfolyamot (pl. DOA3) egyre látványosabbak követik majd. Ez az idő, mire eléri az Xbox az optimális kihasználtságot, sokkal rövidebb lesz, mint a PS2-nél, és a játékokban technikailag is többet lehet majd megvalósítani. A 733-as proci itt jobban kihasználható, mint PC-n, Windows alatt.

– Van kék halál az X-boxban? :))

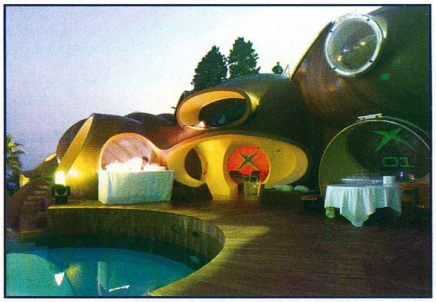
– Hívjuk inkább zöld halálnak...

– Köszönjük a válaszokat, további jó munkát kívánunk!

AZ XBOX JÖVŐJE

Perifériák, kiegészítők

Természetesen nemcsak a szoftver-, hanem a hardvergyártók is teljes mellszélességgel az Xbox mellé álltak. Zavarba ejtő a már jelenleg is kapható, és a jövőben megjelenő kiegészítők és perifériák sokasága. A hivatalos webhelyen (http://www.xbox.com) jelenleg 20 eszközt találunk. Ezek között vannak kábelek (két Xbox-ot összekötő „linkmadzagon" kívül AV- és RF-adapterek, melyekkel mindenfajta tévéhez csatlakoztathatjuk konzolunkat), a már említett DVD-szett, 8 MB-os memóriakártya, melynek egyik nagy vonzereje lehet, hogy játékállásunkat rámentve magunkkal vihetjük azt, és Timbuktuban ott folytathatjuk a küzdelmet, ahol abbahagytuk. (Érdekesség a Mad Catz eszköze, melyen előre megtalálható lesz jó pár sikerjáték, például a Halo néhány mentése is!) A legszélesebb választék természetesen a játékvezérlőkből van: gamepadek, joystickok, kormányok sokasága. A világ egyik legnevesebb cége, a Thrustmaster a Firestorm Upad, a NASCAR Pro Victory kormány és a Top Gun Fox 2 Pro botkormány mellett egy igazi szenzációval rukkolt ki: a Freestyler Board egy igazi gördeszka kerekek nélkül, a hozzá tartozó egykezes kontrollerrel, melyen ministick, 2 trigger és 6 akciógomb található! Ezen állva – és persze mozogva – valódi élményhez juthatunk a gördeszka-, snowboard- és szörfjátékokban, például a már megjelent Tony Hawk's Pro Skater 2x-ben.



A másik nagy szenzáció a még fejlesztői stádiumban lévő Xbox Communicator lehet, mely egy, a Plantronics által gyártott, és a konzolhoz közvetlenül csatlakoztatható headset (fülhallgató és zajszűrős mikrofon), a Recoton által gyártott hangfelismerő rendszerrel megfejelve. Segítségével hangparancsokkal irányíthatunk bizonyos játékokat, cseveghetünk online játékok közben társainkkal és ellenfeleinkkel, valamint – tessék megkapaszkodni! – intézhetjük az Interneten keresztül bankügyleteinket, átutalásainkat is!

A jövő

A jövő természetesen már formálódik. Egy szeptemberi keltezésű hír szerint 2002 végén jelenik meg az Xbox 2, HomeStation néven. (Ezek szerint a Microsoft arra számít, hogy akkorra már nem lesz olyan márka, amellyel összekeverhetnénk ezt a nevet ;)) Ebben már – a tervek szerint – Pentium 4-es processzor foglal majd helyet, és mivel Dan Vivoli, az nVidia marketingigazgatója korábban utalást tett arra vonatkozólag, hogy

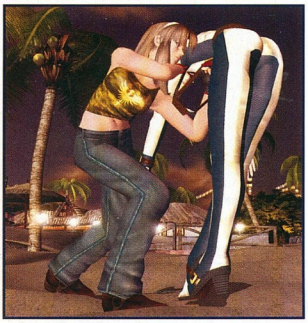
KESZTYŰS KÉZZEL

Az Essential Realities egy P5 nevű kesztyűt jelentetett meg, mely csatlakoztatható akár az Xbox-hoz is. Egy FPS-játékban úgy „löhetünk" vele, mint gyerekkorunkban: mutatóujj célra tart, aztán tűz a többi ujjal... :)
(Ez a kiegészítő USB-s kivitelű, tehát PC-hez, Mac-hez egyaránt megvásárolható lesz, bővebbet a gyártó honlapján: http://www.essentialreality.com/P5_specifications.html)

jövőre megjelenik a GeForce 3-alapú nForce chipkészlet, a grafikus mag „kiléte" is egyértelműnek látszik.

A 162 fejlesztő cég elegendő biztosíték arra, hogy elképesztő mennyiségű játék fog megjelenni az Xbox-ra. A http://www.planetxbox.com/games2/ címen 90(!) elkészült, vagy bejelentett játék adatai találhatók meg, lehetetlenség lenne mind felsorolni, a már említetteken kívül többek között megjelent a Black & White, Crimson Skies, Dragon's Lair 3D, Heaven and Hell, Medal of Honor, Star Wars, The Matrix, Unreal Championship (kizárólag Xbox-ra!).

A játékellátás tehát biztosított, a Microsoft mögött dollármilliárdok állnak, ám kérdés, hogy az ezerfejű cézár, maguk a játékosok, a vásárlók hogyan ítélik meg az új eszközt. Persze, egy út mindig marad: agyonvágni a vetélytársakat, hogy a konzolra éhes popu-

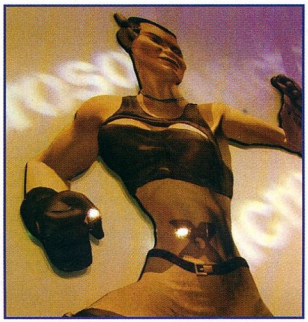


lációnak ne legyen más alternatívája. Ilyet már láttunk, gondoljunk a Creative kontra Aureal, vagy az nVidia kontra 3dfx ügyekre! Én azt szeretném, hogy tiszta versenyben, becsületes körülmények között derüljön ki, ki a legjobb (bár tudom, az álmodozások kora lejárt). Így vagy úgy, egy biztos: a jövő év minden idők legnagyobb konzolháborúját fogja hozni, és hiszem, hogy ennek mi, játékosok is hasznát látjuk majd. Félelmem csak egy: a harcban háttérbe szorulhat a PC-s játékgyártás. Minden további helyett álljon itt Ken Deel, az OtherWorlds InterActive egyik alapítójának nyilatkozata (illetve annak egy kivonata), melyet abból az alkalomból tett, hogy bejelentették: FPS-horrorjátékukat, az Unholy-t csak Xbox-ra fejlesztik.

EASTER EGG

Nincs Microsoft-féle szoftver meglepetés nélkül, miért lenne ez másképp az Xbox esetében? Lássuk, mik a teendőink! Toljunk be egy zenei CD-t, hagyjuk elindulni, majd állítsuk le, és visszalépve válasszuk a COPY menüpontot. Amint a tracklista megjelenik, SELECT ALL, majd NEW SOUNDTRACK. A névhez írjuk be: <<EggsBox>> - a béta karaktert az ACCENTS „gomb" alól érjük el, a B betűnél, és ne feledjük a kisebb-nagyobb-jeleket sem! DONE, és máris tojik a nyuszi…

„A PC-s piac a mi meglátásunk szerint instabil, mivel a technológiai fejlődés gyorsabb, mint a vásárlók számítógép-fejlesztő képessége, emiatt pedig nem rendelkeznek a legújabb fejlesztések és játékélmény által megkövetelt hardverekkel. Az Xbox-ra sokkal szabadabban tudunk kiváló minőségű játékokat fejleszteni ahelyett, hogy meg kellene várnunk, amíg a világon egy átlagos számítógép színvonala eléri azt a szintet, amin mi már most tudnánk dolgozni. A múltban azért hanyagoltuk a konzolokat, mert minőségileg nem értek fel



a PC-kkel. De az Xbox-szal ez a helyzet megváltozott. A teljesítménye néhány évig még biztosan megfelelő lesz, és eközben a fejlesztők – köztük mi is – új és még élethűbb játékélményt nyújtunk majd a közönségnek. Azt is figyelembe vesszük, hogy egy átlagos PC-t nem éri meg fejleszteni, mikor egy Xbox mindössze 200-300 dollár lesz, a számítógépesek pedig ennél jóval többért csupán alkatrészeket kapnak. Az előrejelzések szerint a potenciális Xbox-piac 2:1 arányban le fogja söpörni a PC-piacot, sok kiadó ezért a már erre a felkapott konzolra fejlesztőket részesíti előnyben."

Sajnos sok igazság rejlik a fenti szavakban. Félelmek és remények között várhatjuk tehát az elkövetkező éveket, egy azonban biztos: sorsfordító időket élünk, és a jövő visszavonhatatlanul elkezdődött.

Kredenc

NEKÜNK MÁR VAN, GYERE EL MEGNÉZNI!

XBOX™

X-MULTIMEDIASHOP
1133 BUDAPEST, HEGEDŰS GYULA U. 63.
TEL: 06-20-9374-369
E-MAIL:INFO@X-MULTIMEDIASHOP.HU
WWW.X-MULTIMEDIASHOP.HU

CD GALAXIS

PC játékok, valamint multimédia programok, DVD és videófilmek nagy választékban, olcsón

3 koponya H 1 990
Addiction Pinball 1 990
Admiral Sea Battles 1 990
Afrika Sötét Titkai H 4 990
Airport Inc 1 990
Akimbo H 4 990
Alone In The Dark 4 ..... 3 990
Apache Havoc 1 990
Arcanum 9 990
Art Of Magic 9 990
Baldur's Gate 3 990
Baldur's Gate 2 Gold * 10 990
Battle Isle:Andosia War .. 4 990
Battle Realms * 6 990
Battlezone 2 ..... 1 990
Black and White 12 990
Blade Runner 2 990
Broken Sword 2 ..... 1 990
Caesar 3 ..... 2 990
Champ. Manager 3 ..... 1 990
Champ. Manag 00/01 .. 8 990
China: Forbidden City ... 1 490
Civilization 3 ..... 10 990
Claw 1 990
Codename Outbreak ... 9 990
Colin McRae Rally 1 990
Comanche vs Hokum ... 1 990
Commandos 1 990
Commandos 2 ..... 9 990
Cossacks 9 990
Cutthroats 1 990
Dark Reign 2 ..... 1 990
DarkStone 2 990
Deus Ex 4 990
Diablo 2 990
Diablo 2 ..... 6 590
Diablo 2 Expansion 6 590
Dino Crisis 3 990
Discworld Noir 3 990
Disney: Dinosaur 4 990
~Aladdin & Nasira 4 990
~Buzz Lightyear 4 990
~Eszeveszett Birodalom 4 990
Driver 3 990
Emperor: Dune 12 990
Empire Earth 9 990
Eurofighter Typhoon ... 10 990
Europa Universalis H 6 990
European SuperLeague .. 5 990
Everquest Deluxe 10 990
Evil Twin 7 990
Evolva 3 990
Extreme Biker 2 990
F1 2001 ..... 11 990
FA PL Manager 2002 .. 8 990
FIFA 2002 ..... 12 990
Fighting Force 1 990
Flight Unlimited 2 ..... 1 990
Fly! 1 990
Flying Corps Gold 1 990
Ford Racing 1 990
Gabriel Knight 3 ..... 2 990
Gangsters 1 990
Get Medieval H 1 990
Giants 4 990
Gorasul 9 990
Gorky 17 ..... 2 990
GP 500 ..... 3 990
Grand Prix 3 Gold 7 990
Grand Prix Legends 2 990
Grand Prix World 3 990
Grand Theft Auto 1 990
Grand Theft Auto 2 ..... 1 990
Grand Touring 1 990
Grim Fandango 4 990
Ground Control 2 990
Half Life 2 990
Half Life Gunman 2 990
Harry Potter 12 990
Heroes Chron: Final ch.. 3 990
Hidden & Dangerous ... 1 990
Hold hadművelet H 4 990
Homeworld 2 990
House Of the Dead 1 990
Icewind Dale Gold 7 990
Imperialism 1 990
Imperium Galactica 2 H.. 2 990
Indiana Jones 4 990
I-War 2: Edge of Chaos ... 6 990
Jagged Alliance 2 ..... 2 990
JA2: Unfinished Busin... 4 990
KA-52 Team Alligator ... 1 990
Klánok H 2 990
Knights & Merchants H.. 1 990
Kohan 7 990
Lego Rock Raiders 4 990
Lighthouse + Rama 1 990
Machines 1 990
Majesty 3 990
Max Payne 7 990
MechCommander Gold 2 990
Messiah 3 990
Micro Machines 3 ..... 1 990
Mig Alley 1 990
Might & Magic 7 ..... 1 990
Monaco Grand Prix 2 ... 1 490
Monkey Island 3 ..... 4 990
Mortal Kombat 4 ..... 1 990
Moto Racer 2 990
Moto Racer 2 ..... 3 990
Nagy Balhé H 9 990
Nagymester Sakk H 3 990
Nascar Racing 4 ..... 5 990
Nations H 9 990
Need For Speed 3 ..... 2 990
Need For Speed 4 ..... 3 990
Need f Speed Porsche .. 4 990
NHL 2002 ..... 11 990
No One Lives Forever .. 7 990
Nuclear Strike 2 990
Oil Tycoon H 6 990
Oni 5 990
Operat Flashpoint Gold ... jön
Patrician 2 * 9 990
Pax Corpus 1 990
Pharaoh * 2 990
Pharaoh: Cleopatra 2 990
Planescape Torment 3 990
Pizza Connection 2 ..... 4 990
PQ SWAT 3 Elite 2 990
Pool Of Radiance * 6 990
Pro Bowl 3D 1 490
Pro Pinball:Big Race USA. 1 990
Railroad Tycoon 2 ..... 1 990
Rally Bajnokság H 2 990
Rally Trophy H * 9 990
Rayman 2 ..... 2 990
Red Alert 3 990
Red Alert 2 ..... 10 990
Red Alert 2: Yuri's Rev... 6 990
Redguard 1 990
Resident Evil 2 ..... 2 990
Revenant 1 990
Riverworld 1 490
Sacrifice 4 990
Saga H 4 990
Screamer 4x4 H 2 990
Sega Rally 2 ..... 1 990
Septerra Core 2 990
Serious Sam 4 990
Settlers 4 H 7 990
Seven Kingdoms 2 ..... 1 490
Shadow Man 2 990
Shanghai Dynasty 2 990
Sheep 4 990
Sim City 3000 ..... 3 990
Sims 9 990
Sims Livin' It Up 3 990
Sims House Party 3 990
Sims Hot Date 6 990
Sin 1 990
Soldier Of Fortune SE ... 4 990
Soul Reaver 1 990
Spec. Ops. 2 ..... 1 990
Speed Busters 1 490
Spiderman 11 990
Sports Car GT 2 990
Starcraft + Brood War .. 3 990
Star Wars Racer 4 990
~ Force Commander 4 990
~ Jedi Knight Gold 4 990
~ Phantom Menace 4 990
~ Rogue Squadron 4 990
~ X-Wing Alliance 4 990
~ X-Wing Collector's 4 990
Stronghold * 11 990
Sub Command 12 990
Sudden Strike 5 990
Super Bubsy 1 990
S.W.I.N.E. H 7 990
Technomage 4 990
Theme Hospital 2 990
Theme Park World 3 990
Theocracy H 1 490
Thief 1 990
Throne Of Darkness 7 990
Tiberian Sun * 3 990
TOCA Touring Car 1 990
Tomb Raider 1 990
Tomb Raider 2 ..... 1 990
Tomb Raider 4 ..... 4 990
Tomb Raider Chronicles 4 990
Tonic Trouble 1 490
Total A Kingdoms Gold .. 3 990
Totally Flying, 3 rep.szim.. 7 990
Totally Rollercoaster 7 990
Touché H 1 990
Traffic Giant Gold 7 990
Tropico H * 11 990
Ult. Soccer Manag. 98 .. 2 990
Unreal Tournament 3 990
Vampire: Masquarade .. 1 990
Vészhelyzet H 1 990
Viper Racing 1 990
Virtua Cop 2 ..... 1 990
Virtua Fighter 1 990
Viva Football 1 990
V-Rally 3 990
V-Rally 2 ..... 4 990
Warcraft 1 990
Warcraft 2 Gold+B.net .. 2 990
Warlords 3 Deluxe 1 990
Wartorn 2 990
World War III H * 9 990
Worms United 1 990
Worms World Party 4 990
X-COM Enforcer 9 990
Zeus + Poseidon 8 990
Zork: Grand Inquisitor .. 1 990

Settlers 4

Screamer 4x4

Imperium Galactica 2

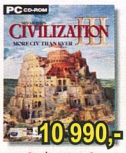
S.W.I.N.E.

I-War 2

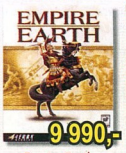
Deus Ex

Half Life

Max Payne



Civilization 3



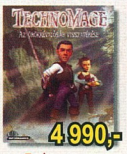
Empire Earth

Icewind Dale + HoW

Diablo 2 Expansion

TA Kingdoms + küldetés

Warlords 3 Deluxe



Technomage

Alone In The Dark 4

Wartorn

PQ SWAT 3 Elite

Commandos

Jagged Alliance 2.5

Tomb Raider Chronicles

GP 3 + Season 2000

European Super League

KA 52 Team Alligator

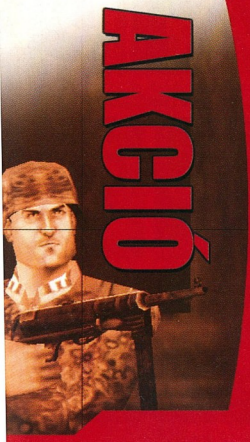
INTERNET ÁRUHÁZ
www.cdgalaxis.hu
PC játékok, multimédia programok, DVD filmek, VHS videofilmek nagy választékban, olcsón!
Az interneten és üzleteinkben is!
Nyitva: Hétfő-Péntek 10-18, Szombat (Pest): 10-13
Csomagküldés Budapestre és országosan is: telefonon a nyitvatartási idő alatt ill. internet 0-24

SZOFTVER-ÁRUHÁZ
Pest – VII. kerület
Dohány u. 64. Tel.: 479-0933
(a Blaha Lujza térnél)

SZAKÜZLET
Buda – XI. kerület
Vásárhelyi P. u. 8. Tel.: 209-3606
(a Móricz Zs. körtérnél) 361-4061

CSOMAGKÜLDÉS
Az ország minden pontjára!
GYORS, KÉNYELMES UTÁNVÉTELLEL
AKÁR MÁR MÁSNAPRA!
Telefon: 479-0933
Szállítási díj: 970 Ft, távolságtól és értéktől függetlenül.

Az árak az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket tartalmazzák. Akcióink csak a készletek erejéig érvényesek. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * - jön, H - magyar nyelven.



SOLDIER OF FORTUNE II
MULTIPLAYER

▸ ACTIVISION ● RAVEN SOFTWARE ● WWW.RAVENSOFT.COM/SOLDIER2.HTML ◂

A Raven/Activision páros november közepén bejelentette, hogy a várva-várt Soldier of Fortune II: Double Helix alap többjátékos módozatokkal fog bővülni. Azaz a programban nem csupán az egyjátékos részt és a küldetés-generátort élvezhetjük majd, hanem a máshol már megszokott mindenki-mindenki ellen (free-for-all, avagy FFA) és a csapatharc (team deathmatch) módozatokat is. Ehhez már jelenleg is rendelkezésre áll több, mint száz féle karakter skin, valamint 12-14 fegyver, amivel egymást kergethetjük. Így mindenki a saját kedve szerint „öltöztetheti" fel katonáját, amivel az internet szövevényes világába merészkedik. Valószínűleg a megjelenés után további módozatokkal is számolhatunk, hiszen a játék maga a Team Arena kódjára épül, amit a továbbfejlesztett Ghoul II renderelés egészít ki számos más nyalánksággal egyetemben. Azt azonban továbbra se felejtsük el, hogy a megjelenés csak február közepére várható, ugyanis kérdéses, hogy az addigra már teljes Wolfenstein lázban élő közönség mennyire lesz vevő a SoF II világára.

16 ... Loose Cannon
17 ... Tomb Raider: Next Generation
18 ... Maelstrom
20 ... Return to Castle Wolfenstein
24 ... Aliens vs. Predator
26 ... Ghost Recon
28 ... The Shadow of Zorro
31 ... Soul Reaver 2

TARTALOM

1.	Half Life	Sierra
2.	Quake III: Arena	Activision
3.	Return to C. Wolfenstein	Activision
4.	No One Lives Forever	Fox Interactive
5.	Jedi Knight	LucasArts
6.	Aliens vs. Predator 2	Fox Interactive
7.	Duke Nukem 3D	Gathering of Developers
8.	AquaNox	Fishtank Interactive
9.	Max Payne	Gathering of Developers
10.	Unreal Tournament	GT Interactive

TOP 10

Team Factor	2001/12	Singularity
Mafia	2002/01	Take 2 Interactive
Serious Sam 2.	2002/01	Take 2 Interactive
C&C: Renegade	2002/02	Electronic Arts
Soldier of Fortune II	2002/02	Activision
Medal of Honor	2002/02	Electronic Arts
Mafia	2002/03	Take 2 Interactive
Grand Theft Auto 3	2002/03	Take 2 Interactive
Jedi Outcast	2002/03	Activision
Duke Nukem Forever	2002/05	Take 2 Interactive

ELŐREJELZÉS

BLOODRAYNE

▸ MÉG NINCS ● TERMINAL REALITY ◂

A Nocturne-t készítő Terminal Reality csapata úgy látszik megkedvelte a véresebb hangvételű játékokat, mivel következő alkotásuk, a BloodRayne is hasonló tulajdonságokkal bír. A történet a '30-as években játszódik, főszereplője egy BloodRayne nevű nőszemély, aki félig ember, félig vámpír. Egy titkos kormányalakulat keltette életre és képezte ki, hogy a gonosz ellen harcoljon. Mikor hírül jön, hogy egyes okkult náci csoportok, a Sötétséggel lepaktálva, ghoulok egész seregét szeretnék a világra szabadítani, azonnal akcióba lép. Ebben segítségére van emberfeletti ereje, hatalmas ugróképessége, valamint hihetetlen akrobatikus ügyessége is. Mindezek mellett rendelkezik a vámpírok minden jó tulajdonságával: sötétben való látás, zoom-olási képesség (ezt eddig nem is tudtam ☺), valamint a jól bevált vérszívás. Ez utóbbival megcsappant életerőnket állíthatjuk vissza, valamint kellő mennyiség elfogyasztása után átválthatunk vérengző állapotba, amikor gyakorlatilag sebezhetetlenek leszünk. Akinek ez még mindig nem elég, az bevetheti a „bullet-time" effektust, a'la Max Payne.

A játék a Terminal Reality új motorját az Infernal Engine-t használja, a harmadik-személyű nézetben megjelenő frame-ek ontására. A korhű piaci megjelenéshez hozzátartozik, hogy X-Box, PS2, GameCube és PC a kiszemelt platform. Megjelenés valamikor a jövő év végén.

NO ONE LIVES FOREVER 2

▸ VIVENDI ● FOX INTERACTIVE ● WWW.NOLF2.COM ◂

Az idén májusi, hivatalos bejelentést követően meglehetősen kevés információ került nyilvánosságra a tavaly megjelent és nagy sikert aratott akciójáték, a No One Lives Forever második részével kapcsolatban. Aztán a Monolith Production a közelmúltban közölte, hogy a LithTech grafikai motort ezentúl három csomagban árusítja, melyek közül a legerőteljesebbet, mely a Jupiter névre hallgat, maga a NOLF 2 fogja használni. A történet folytatásaként kiadtak egy technológiai videót, amely az új grafikai-motor erejét mutatja be. Ezt megnézve csak azt tudom mondani, hogy egyszerűen eszméletlen jól néz ki. A grafika és az animáció már-már a tökéletességet súrolja. Remélem, a mellékelt képekből valami átszűrődik abból a nagyfokú realitásból, amit a motor kiprésel magából. Valószínűleg egy erőteljes grafikai kártyára lesz szükségünk a kívánt élvezet eléréséhez, azonban ne felejtsük el, hogy a játék sem a jövő héten fog megjelenni.

CHARLIE'S ANGELS

▸ UBI SOFT ◂

Nem sokkal lapzárta előtt érkezett az információ, hogy a világ egyik vezető kiadójának, a Ubi Soft-nak sikerült megszereznie a Sony Pictures-től a Charlie Angyalai című sorozat számítógépes megvalósításához tartozó teljes jogot. Ebbe beletartozik a '70-es években bemutatott tv-sorozat, a tavaly megjelent mozifilm-adaptáció, sőt a következő rész (merthogy ilyen is lesz ☺) is. Kétségtelen, hogy az akkori rajongók mára már jóval 25 felett tanyáznak, így a készülő programok is valószínűleg az ehhez közeli korosztályt célozzák meg. Egyelőre semmiféle játékbejelentés nem történt, de a közeljövőben biztosan lehetőségünk lesz beszámolni akár több, különböző platformra tervezett játékról.

WORLD WAR II: D-DAY TO BERLIN

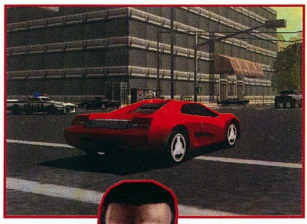
▸ CODEMASTERS ● BITMAP BROTHERS ● WWW.BITMAP-BROTHERS.CO.UK ◂

A november 23-ai hétvégén megtartott Codefest 2002-es rendezvényen (ami a Codemasters éves, bulizós gyűlése Londonban) a Bitmap Brothers egy új akció/stratégia osztályba tartozó játékkal rukkolt elő, melynek a kicsit hosszú World War II: D-Day To Berlin címet adta.
A Második Világháborús témák úgy látszik, nagyon divatba jöttek, mert a filmek mellett a játékipar is szinte ontja magából a változatosabbnál változatosabb programokat. Ahogy a cím is sejteti, a jelen esetben csapatainkat az 1944-es partraszállástól kezdődően egészen Berlin elestéig (1945. májusa) kell harcba vezetnünk. Ha pedig ügyesek és jó taktikusok vagyunk, akkor a körülbelül harmincadik küldetés végén sikerül legyőznünk a Harmadik Birodalmat. A csaták az európai hadszíntérről kerülnek ki, de ez rögtön két frontot is jelent, lévén éppen a partraszállással nyílott meg a nyugati front. Ami kevésbé jó hír, hogy a küldetések végkimenetele sajnos nem befolyásolja a következő küldetés kezdetét. Ez magyarul annyit jelent, hogy a finomságokat nem értékeli majd a program. Ha megvan a küldetés, akkor megvan, akármilyen kínt szenvedve csináltuk is meg. Természetesen gondoltak az internet és a többjátékos játékmód szerelmeseire is, mert rögtön négy generális is megmérkőzhet egymással a hálózaton keresztül. A képeken senki ne lepődjön meg, mivel még a fejlesztés korai szakaszát tükrözik.

CODECREATURES

▸ CODECULT ● WWW.CODECULT.COM ◂

Az idei év eddigi, egyik legnagyobb szenzációját a Codecult nevű német cég jelenteti, legalábbis, ami a programozói teljesítményt illeti. A cég, amelyet 1999-ben alapítottak, elsődleges céljának tekinti, hogy olyan játékfejlesztői felületet gyártson, ami teljes általánossággal használható a legkülönfélébb stílusú játékokhoz. Ezt a felületet – ami magában hordoz egy teljes grafikai motort is – a Codecreatures névre keresztelték, és az első, igazán nagy sikert az idei ECTS-en érték el vele. A motor legfontosabb tulajdonsága, hogy képes egyszerre 300000 poligont megjeleníteni frameenként, amely GeForce 3 alatt elérheti a 10 millió poligont másodpercenként (természetesen egy erősebb processzor mellett). A másik fontos dolog, hogy a Codecreatures több egy egyszerű renderelő API-nál, ugyanis a központi részéhez további renderelő technológiák adhatóak (pl. raytracing), mely azt eredményezi, hogy egy programban különböző renderelési technikák ötvözhetőek. Ehhez jön még hozzá, hogy a szerkesztő felületet a lehető legegyszerűbbre tervezték, hogy a legszélesebb közönséget képes legyen kiszolgálni. A mellékelt képeken lemérhetjük, hogy mi is az, amit a közeljövőben várhatunk a játékok megjelenítését illetően. A puding próbája az evés, ahogy mondani szokták, így kíváncsian várhatjuk az első, Codecreatures technológiával elkészített játékot.



LOOSE CANNON

UBISOFT ● SINISTER GAMES / DIGITAL ANVIL

EGY ÍGÉRETES JÁTÉK HÁNYKOLÓDIK A SORS KEZÉBEN. KÁR LENNE ÉRTE: RÉG VOLT MÁR EKKORA ÖTLET ARANYKORONG KÖZELÉBEN!

Négy évvel ezelőtt a játékpiacot meglepte egy hír, amelynek értelmében a Microsoft és egy jóformán ismeretlen texasi fejlesztőstúdió, az érdekes nevű Digital Anvil (Digitális Üllő ☺) együttműködési szerződést írt alá, és a redmondi óriáscég jelentős összeget invesztált a fiatal csapatba. A kulisszák mögé tekintve kissé tisztul a kép, hiszen a Digital Anvilt három olyan név fémjelzi, amelyek közül bárkit elfogadna egy magára valamit is adó játékgyártó. Chris Roberts, a legendás Wing Commander-sorozat még legendásabb atyja; testvére, Erin Roberts, a díjnyertes Privateer tervezője; és Tony Zurovec, a nagy sikerű Crusader: No Remorse és folytatása, a Crusader: No Regret „egyszemélyes stábja" (rendező, tervező, producer és fő programozó). 1998. november 9-én a két cég Austinban bejelentette az együttműködés három első gyermekét: a Conquest egy valódi, 3D-s űrkörnyezetben játszódó RTS, a Starlancer egy űrbéli FPS, a Loose Cannon pedig egy karakter alapú „csataszimulátor". Chris Roberts nyilatkozata szerint cégük a „szilikon és a celluloid fúziójára", vagyis ultrarealisztikus, minden eddiginél élőbb és látványosabb, és ezzel az eddigieknél sokkal nagyobb élményt kínáló játékok előállítására törekszik. 2000 decemberében aztán jött a hír, hogy a Microsoft az X-box project keretében teljes egészében felvásárolja a Digital Anvilt, ám csak a Starlancer és egy később megnevezendő Xbox játék fejlesztését pénzeli tovább (emiatt mind Zurovec, mind Chris Roberts elhagyta a céget). A két másik játék sorsát az Ubi Soft vette át, és a Conquest: Frontier Wars fejlesztését a Fever Pitch stúdióra, a Loose Cannon-ét pedig a Shadow Company atyjára, a Sinister Games-re bízta. Előbbi már meg is jelent, utóbbi hamarosan várható, ezért itt az ideje egy részletesebb bemutatónak. Lássuk, mit kínál nekünk ez a sokak által messiásként várt játék!

Az LC története a 21. századi Egyesült Államokba, 2016-ba, a kőolajháború utáni zűrzavaros időkbe helyezi a játékost, Ashe, a kíméletlen fejvadász bőrébe, akinek feladata, hogy elkapja a legnagyobb bűnszövetkezet főnökét, Bishopot. Kalandjaink közben állandó döntéshelyzetbe kényszerülünk, épp úgy, mint a valós életben: mérlegelnünk kell a feladat végrehajtásával járó előnyöket és hátrányokat, és számolnunk kell döntéseink következményeivel. A játékban több mint 20 kötelező, és számtalan, rengeteg meglepetést tartalmazó, a készítők által csak vázlatokban megírt küldetés mellett (ez utóbbiakat nekünk kell valahogy „befejeznünk", mint a film világában a rögtönzéses moziknál szokásos) szinte végtelen számú előre nem megírt, opcionális és véletlenszerű feladat vár ránk, mint például felderítés, túszszöktetés, csomagok és emberek fuvarozása, orvgyilkolás. Ezek sikeres végrehajtásáért megfelelő összeg üti markunkat, amelyet felszerelésünk fejlesztésére fordíthatunk. (Fentiek miatt a játék „nyitott végű", azaz számtalanféleképp végigjátszható lesz!)

A gyalogos „üzemmód" mellett 15 különböző, teljesen testre szabható járművet vehetünk majd igénybe. Ám itt ne egy egyszerű „fjúcsörre" gondoljunk: valósághű, minden részletre kiterjedő fizikát ígérnek a „kovácsmesterek", realisztikus sérülésekkel! Ha kilövik alólunk az autót, vagy megpróbáljuk megjavítani (kerékcsere, toldás-foldás), vagy egyszerűen (á la Grand Thief Auto) szerzünk magunknak egy másikat…

Az Államok 12 területén, a keleti parttól a nyugatiig átnyúló kalandjaink során kilenc nagyvárost látogathatunk meg, köztük San Franciscót, Los Angelest és New Yorkot. Természetesen ezek mindegyike teljesen interaktív, „valódi" járókelőkkel lesz töltve, akik szintén nem sebezhetetlenek ☺, ám ha bármelyiküknek baja esik, a rendőrség azonnal üldözőbe vesz bennünket, és bizony ilyenkor számolnunk kell a lüktető metropolisz hatalmas forgalmával, a járművekkel zsúfolt utcákkal is! A házak nem csak textúrázott kockák és hasábok: egyedi, „lélegző" épületek, melyek száma a fejlesztők szerint – nem tévedés – 25 ezerre tehető! Az utak pedig a valódi sztrádák – Highway-1, I-35 – valósághű másai lesznek.

Természetesen arzenálunk is jelentős számú és realisztikusan kivitelezett gyilokszerszámból áll majd. A járművek fedélzetén a száguldozás közben hasznos mindennapos eszközök, mint a rakétavető, a lángszóró vagy a gépágyú segítségét vehetjük igénybe (lásd: Tango és Cash ☺), míg gyalogszerrel a kézifegyverek legszélesebb palettájáról választhatjuk ki az adott helyzetben leginkább hatásos és meggyőző „bajtársunkat".

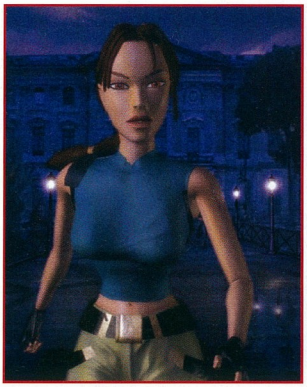
A kezelőfelület néma szereplője lesz a történéseknek: a fejlesztők ígérete szerint egy könnyen megtanulható és kezelhető interfészt kapunk, amely segít abban, hogy fő feladatunkra, Bishop és törvényen kívül álló csatlósai teljes és végleges eliminálására koncentrálhassunk. A kezdeti küldetések természetesen a játék kezelésének és az irányításnak a betanítását szolgálják, felkészítve bennünket az előttünk álló kőkemény akciókra. A grafikát és a látványt készítői egyszerűen csak egyedinek és lélegzetelállítónak mondják; az biztos, hogy a szereplőket teljesen animált motion capture kelti majd életre, és hogy az eddig megjelentetett screenshotok igen meggyőzőek…

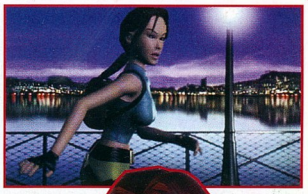
A szóló mód mellett természetesen a napjainkban kötelező többjátékos üzemmód is helyet kap a Loose Cannon-ban. Nyolc játékos vehet majd részt a küzdelmekben, akár helyi hálón, akár két gép közötti nullmodem kábel segítségével, akár az Interneten. Képességeinket a hírek szerint különálló DM arénákban mérhetjük majd le.

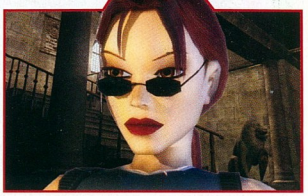
A játék bátran felvállalja az erőszakot, legyen szó akár lángszórónk által pecsenyévé sülő gengszterekről, akár elgázolt gyalogosokról, bár ez utóbbi esetben, ahogy már említettem, számítanunk kell a bűnüldöző szervek kíméletlen válaszreakciójával. A készítők szerint az erőszak hozzátartozik a Loose Cannon sztorijához, de gátat akarnak szabni az értelmetlen öldöklésnek, az ártatlan szereplők lemészárlásának.

A játék – remélem a fentiekből is kiderült – nagyon ígéretesnek tűnik, és most már csak reménykedhetünk, hogy a Microsoft gyilkos Xbox taktikája miatt új gazdát talált játék értő kezekbe került. Mást úgyse tehetünk…

Kredenc







TOMB RAIDER
NEXT GENERATION

▸ EIDOS INTERACTIVE ● CORE DESIGN ● WWW.CORE-DESIGN.COM ◂

A PÉNZ ISTENE FELTÁMASZTOTTA HALOTTAIBÓL LARA CROFT-OT. NEM CSALÁS, NEM ÁMÍTÁS: HAMAROSAN ÉRKEZIK A TOMB RAIDER 6.

Két éve, 1999-ben egy Sao Paulo-i diák kiugrott szülei tizenkettedik emeleti lakásából és szörnyethalt. Tettét azért követte el, mert végigjátszotta a Tomb Raider sorozat negyedik részét, és Lara Croft iránti érzelmei nem bírták elviselni istennője elvesztését. Szegény jó brazil srác pedig tudhatta volna, hogy a játékipar nem így működik: nem szokás a rókák elé vetni az aranytojást tojó tyúkot! A Core Design már egy év múlva megjelent az ötödik résszel, amely azért valljuk be, nem volt egy nagy durranás: a kultusz melegen tartása a Mátrix őrület meglovaglásával, és némi árukapcsolással kedvcsináló a mozifilmhez. Ez utóbbi olyan lett, amilyen, de bebizonyította, hogy a dúskeblű digitális kedvenc még hozhat bőven a konyhára, így aztán nem is csodálkoztam, amikor előbb az egyik legnagyobb fansite elkőhintette az infót, amit később maga az Eidos is megerősített: készül a hatodik rész Tomb Raider: Next Generation munkacímmel!

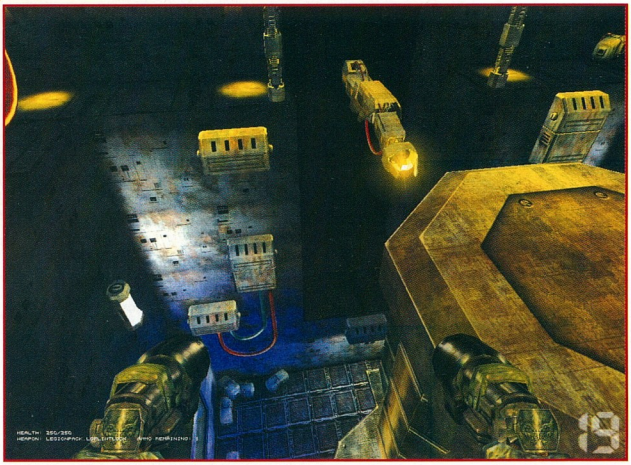
Ráadásul teljesen új módit találtak ki a fiúk, amit egyelőre „Tomb Raider könyv"-nek hívnak. E szerint az első adathordozó (PC, PS2, Xbox) csak a sztori első részét fogja tartalmazni, ezután újabb kalandokat tudunk majd letölteni a hálóról öt éven át (!), és a hivatalos webhelyen további fontos információkhoz juthatunk hozzá. Az alkotók szerint sikerült olyan módszert kidolgozni, ahol a játékos úgy érzi, részese Lara életének, és nem egy újabb és újabb kiegészítő csomagot installál fel.

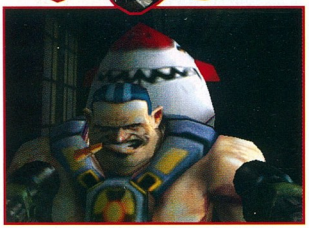
A sztori szerint – ki hinné! – Miss Croft mégsem halt meg. Hogy hogyan élte túl az előző rész végét, azt – a Core szerint – lepje jótékony homály… Főhősnőnk Párizsban bukkan fel, hogy megmutassa nekünk a francia főváros sötét oldalát. A tervek szerint az első rész négy „felvonásból" áll majd: az elsőben az Eiffel torony városának első számú közellenségeként a rendőrség és más üldözők elől menekül, hóna alatt a Louvre-ból frissen meglovasított Mona Lisával, a másodikban visszavág, hogy még több akcióval válaszoljon ismeretlen ellenségének, a két utolsóban pedig rengeteg feladatot, puzzle-t kell majd megoldania.

Lara az új időknek megfelelően jóval modernebb lett. Külsőleg ezt új arzenál és ruhatár, jobban kidolgozott test és arc (tízszer több poligon… look at those tits!) és hosszabb copf jelzi (na ja, a halottak haja tovább nő…), tulajdonságaiban pedig RPG-szerű fejlődőképesség: ha sokat rohangál, gyorsabb lesz, minél többet használja pisztolyát, annál jobban céloz, a rengeteg ugrálástól pedig később nagyobbat tud majd ugrani és magasabbra. Újabb karakterek is fel fognak bukkanni a játékban, akikkel más szemszögből játszhatjuk végig a kalandokat, ám erről többet még nem lehet tudni. Kilenc karakterről szólnak a hírek, egyelőre egynek a személye kapott nevet: Kurtis.

Az eddig megjelent screenshotok mindenesetre elég meggyőzőek (sőt: döbbenetesek), a fejlesztők forradalmian új játékélményt ígérnek, egy vadonatúj motorral megtámogatva. Minderre a tervek szerint jövő év harmadik negyedévéig kell várnunk, de ez – akárcsak a játék végleges címe – még bizonytalan…

Kredenc





FALCONE
INTO THE MAELSTROM

▸ VIRGIN INTERACTIVE ● TITUS SOFTWARE ● WWW.VIRGININTERACTIVE.CO.UK ◂

A VIRGIN ŰRSZIMULÁTOR / FPS ÖTVÖZETÉBEN BEKERÜLHETÜNK AZ ÖRVÉNY VONZÁSÁBA, AZAZ MEGTUDHATJUK, KI AZ ÚR A (Z)ŰRBEN…

Lövöldözés, repülés, humor… Nagy-Britannia szívében, a Virgin boszorkánykonyháján 17 magasan kvalifikált szakembert láncoltak ezekkel a jelszavakkal a „kompjúternek" becézett high-tech gályákhoz. A rabszolgamunkára ítélt fejlesztőcsapat olyan kombinált feladat megoldásán fáradozik, amely lehetővé tenné, hogy a Wing Commander és a Freespace klasszikus szárnyalását „összeeresszék" a Quake tarolós stílusával.

A Maelstrom (örvény) tehát lényegében két műfaj szimbiózisa lesz, azaz a távoli jövőben működő, kalóz-főhősre építő játék egyik felében a pilótafülkéből domborítva kell majd a kisebb hajókból ürtörmeléket készíteni, míg a másik szakaszt arra találták ki, hogy a nagyobb hajókra átszállva a játékos puskával a kézben dorgálja a gonoszt.

A táptalajt biztosító alapszitu a 2000AD illusztris művészének, Robbie Morrisonnak a kézjegyét viseli magán. Igényes, jópofa kis történet, (kép)regényes fordulatokkal… Adva van egy galaxis, ahová a békegalamb is csak sörétessel jár. Zsíros falat odafenn a csillagrengetegben, nem csoda hát, ha egyszerre három rivális kalózbanda küzd a kifosztás jogáért. Leendő hősünk, Gabriel Falcon, a triumvirátus legpechesebb tagja, mindjárt az első körben kiesik. Bandáját lenullázza a konkurencia, ő maga „nyúlcipőt köt" a hajtóművekre. Aztán a két megmaradt kalózvezér a marketingkövetelményeknek megfelelően tovább szűkíti az életképes vállalkozások számát. Black Dog és Rodriguez mester közül a „Sötét kutya" nyer, de nem sokáig élvezheti a monopolhelyzetet, ugyanis a galaxis egyik anomáliájából – az Örvényből – hatalmas idegen flotta bukkan elő. A harmadik típusú találkozás élményét csak az rontja, hogy kicsi, integető „zöldburások" helyett gyilkos robotok sorjáznak ki a hajók gyomrából... Pillanatok alatt megszállják a galaxist, a nép hamarosan csúnya metálmancsok alatt nyög. Nesze neked békés kalózélet, elorozták a rabolnivalót, oda a függetlenség!

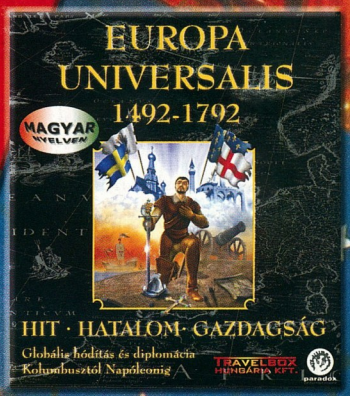
Innentől aztán a gamepadot markoló kezekbe kívánják fektetni az irányítást. Küzdeni kell a Légió (csúnya elnyomók) konvojaival, kiújul a régi kalózviszály, lesz majd némi Black „Dog-fight", nagy átverések, jó kis lövöldözések, mindez pikáns, fekete humorral átitatva, szóval az időközben visszatért Gabrielre remek kalandok várnak.

A száguldozós, űrhajós rész csáberejét azzal az ígérettel szeretnék növelni, hogy Falcon ülepe alá egyre jobb és fejlettebb hajók kerülnek – néhány helyes kis prototípust állítólag a Légió hangárjaiból fog meglovasítani. Továbbá a magányos harcos szindróma elkerülését is célba vették oly módon, hogy néha-néha barátságos arcok is feltűnhetnek a robotpofák és marcona kalózok között. Olyan specialistákról regélnek, akik a főhős hajdan nullára redukált bandájának létszámát kívánják duzzasztani. A gyalogolós, hentelős szakaszt kivételesen nem lézercsattogásos környezetre építik, lesznek ugyan „totál brutkó" irtókészülékek, de a figurát igyekeznek „űrkalóz-realisztikusra" venni. Az ehhez szükséges látványról az Epic féltve őrzött kincse, a Warfare kódnév alatt futó továbbfejlesztett Unreal motor gondoskodik. A designról pedig Jim Murray – a képregény specialista (Judge Dredd, Batman). A karakterek vizuális megformálása tehát biztos kezekbe került, főleg, hogy az imént említett úriember a „változatosság gyönyörködtet"-elvet tette magáévá (én meg a fizuját tenném szívesen magaméva ☺). Nos, a Légió mech stílusú robotjai nem csak külsőségeikben, de küzdőstílusukban is jócskán eltérnek majd, sőt a fejlesztők olyan „daraboló" eljárásokat dolgoznak ki a színpompás bádogdobozok amortizálásához, hogy egy-egy jól irányzott találat alkatrészenként (karok, lábak, fej) bontsa le a céltárgyat.

Ha mindezen apróságok, és a végleges verzióban kibontakozó 20 egyjátékos küldetés önmagában nem fokozná a nyálelválasztást, sasoljatok csak ide, ugyanis tettek ígéretet a többjátékos menüpontra, lesz majd golyópumpálás a baráti arcokba! A tőkefelhalmozásra hagytak időt bőven, hisz a megjelenés csak 2002 első felében lesz aktuális.

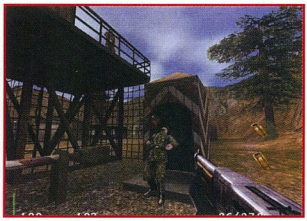
Tika

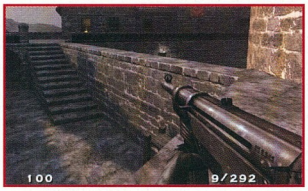
Ezeket a játékokat jobb kapni...



TRAVELBOX HUNGÁRIA KFT.

www.travelbox.hu





RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

ACTIVISION ● GRAY MATTER INTERACTIVE ● WWW.ACTIVISION.COM/GAMES/WOLFENSTEIN

A QUAKE 3 MOTOR ÉS B.J. BLAZKOWICZ VISSZATÉR. MÉG SZEBBEN ÉS MÉG KEMÉNYEBBEN, MINT VALAHA.

Heinrich, Saxonia egykori hercege egy pillanatra megállt. Már nem is érezte a jobb keze alatt kihunyó élet furcsán bizsergető érzését. Nem gondolt országára, a célra, amiért elindult ezen az úton, amiért saját testi valóját is feláldozta, csak hogy kezébe kerüljön a Hatalom, az ősi keleti mágia. Nem. Most csak arra a szerzetesre tudott gondolni, aki nem messze állt, és őt nézte fenyegető, mégis nyugodt pillantásával. Körülötte hevertek elit katonáinak, a Sötét Lovagoknak maradványai, ám a szerzetes sértetlennek látszott. „Vajon hogy csinálja?" – futott át sötét agyán a félő gondolat, aztán ezt leplezendő, üvöltve iramodott előre – „Semmi sem pusztíthat el!". Pár lépés volt csak a távolság, de arra elegendő, hogy borzalmas pallosát emberfeletti erővel lendítse meg. A pap botjával védte az irtózatos ütést. Ősi erő feszült ősi erő ellen, mely egy pillanatig maga volt a tökéletes egyensúly. Aztán az egyensúly megbomlott, de valahogy furcsán, mindkét irányban, és máris a földön találták magukat. Heinrich eszmélt először, keze azonnal a kardra fonódott, hogy ismét támadásba lendüljön… és ekkor meglátta, megérezte. A sárga kő egy karnyújtásnyira hevert a csuklyás alak mellett. A pap villámgyorsan mozdult és máris kezében volt, felizzott. Már csak egy lépés, egyetlen lépés hiányzott. A felhők kavarogni kezdtek, majd szétnyíltak a hatalmas energia előtt. Heinrich kétségbeesetten pillantott fel, de már csak arra volt ideje, hogy felismerje a vereséget… A pap némán bámult arra a helyre, ahol az előbb még a herceg állt. Most már csak egyetlen rúna jelezte, hogy a Sötétséget ismét megállította valaki. Egyelőre.

Ezekkel az előzményekkel indul a Gray Matter, a Nerve Studios és nem utolsó sorban az id Software legújabb first person shootere, a Return to Castle Wolfenstein. Gondolom, kevesen vannak olyanok a „régebbi motorosok" között, akik ne játszottak volna a nagy előddel, a Wolfenstein 3D-vel, amit sokak az FPS játékok első igazi képviselőjének tartanak. Egy biztos, az id akkori játéka úttörő volt a kategóriában. Manapság ez már nem megy ilyen „egyszerűen", de már most kijelenthetem, hogy az RtCW is rendelkezik sok, hasonlóan kiemelkedő tulajdonsággal.

Előzmények:

A huszadik században egy diktátor kerül hatalomra Németországban. Adolf Hitler, aki azon kívül, hogy erősen nemzetiszocialista és rasszista gondolatokkal rendelkezik, megszállottan hisz az okkultizmusban, azaz a természetfeletti erőkben is. Éppen ezért az SS vezetőjét, Himmler-t bízza meg, hogy a fellelhető összes kultikus és misztikus tárgyat gyűjtse össze és állítsa hadrendbe a náci oldalon. Ennek a kutatásnak köszönhetően jut el Himmler az ezer éve bebörtönzött Heinrich herceg mítoszához és kezd részletesebb kutatásokba. Az eredmények hamarosan meggyőzik, hogy képes lehet Heinrichet kiszabadítani börtönéből, és egy élőhalott sereg élén a Szövetségesek és a Világ ellen vezetnie. 1943-ra a szükséges eszközök jó része rendelkezésre áll, és a sírt is megtalálják. Ekkor dönt úgy az Office of Secret Actions (OSA), azaz a Tikos Műveletek Irodája, hogy egyik legképzettebb emberét, B.J. Blazkowiczot beveti,

hogy derítse fel és szabotálja ezt a náci akciót.

Helyszínek:
A játék elején a Wolfenstein-kastélyban találjuk magunkat, ahol csak úgy hemzsegnek a náci katonák. A fájdalmas és artikulálatlan üvöltésekből pedig arra következtethetünk, hogy emberi kísérletek is folynak. A továbbiakban a helyszínek széles skáláját járhatjuk be: a szomszédos falu, náci tábor, kripta, rakétaindító bázis, ostromlott város, fegyvergyár, tengeralattjáró-bázis, stb. Ezek mindegyike logikusan és azzal az egyszerű nagyszerűséggel van megtervezve, amivel az eddigi id-s játékokban is találkozhattunk. Nincs egy felesleges ajtó, sarok, domb, őrtorony sem. Minden a végletekig meg van tervezve, valamint beleillik a korba, ahol mindez játszódik. Így egy szavunk nem lehet a játék alaphangulatára, amit az apró részletek még teljesebbé tesznek.

Fegyverek:
Első perceinkben fegyverként egy szál kést tudunk használni, melynek az a legfontosabb tulajdonsága, hogy ha hátulról, csöndben szúrunk le valakit, akkor az egyből megfekszik, míg szemből szurkálnunk kell egy jó darabig a kívánt hatás eléréséhez.
A fegyvernélküliség problémája általában gyorsan megoldódik egy pisztoly beszerzésével, ami vagy Lüger, vagy Desert Eagle lehet. A pisztoly használata alapváltozatban nem valami szerencsés, mivel lassú és nem sebez valami nagyot. Azonban a Lügerre fel tudunk szerelni egy hangtompítót, míg a sasból egyszerre kettő lehet a kezünkben.
Mivel a náci katonák alapfelszereléséhez hozzátartozik az MP40-es géppisztoly, ezért könnyedén beszerezhetünk egyet, valamint a töltényutánpótlás is biztosítva van. Ebbe a kategóriába tartozik még a silenced sten-gun névre keresztelt változat, ami már hangtompítóval is rendelkezik, és ugyanazt a lőszert használja. Ennek előnyeit nem kell ecsetelnem, azonban hátránya, hogy a tompító miatt a fegyver melegszik és egy pár másodperces sorozat után várnunk kell néhány pillanatot, míg újra tüzelhetünk. Hátránya még, hogy nagy a szórása.
A másik náci alapfelszerelés a Mauser, amivel tökéletes pontossággal lőhetjük le a távolabbi ellenfeleket, még távcső nélkül is. A távcsöves változat nagyszerű mesterlövész puska, ami nélkülözhetetlen kísérőnk lesz a harcban. Ide tartozik a Snooper-puska is, ami még pontosabb, még messzebbre hat, a távcsöve pedig egészen speciális. Legjobban éjszaka vagy ködben vehetjük hasznát.
A kézifegyverek következő „generációja" az FG42 géppuska, amivel először az ejtőernyősöknél találkozunk. Valamivel lassabb, mint az MP40, de nagyobbat sebez, és tudjuk szálkeresztes célzással is használni. Később már mindenki ilyennel rohangál, nekem a kedvencem volt.
A nehézfegyvernek számító venom gun tulajdonképpen egy forgócsöves géppuska, aminek ugyan nagy a tűzereje, de borzasztóan nagy a szórása. Kaszálni jól lehet vele. Persze nem a füvet.
A robbantóeszközök közül a kézigránátot főleg tömegek ellen érdemes használni, valamint az élőhalottak hatékony gyilkolására szolgál. Egyes zárt ajtóknál, elzárt réseknél kell bevetnünk az időzítővel ellátott dinamitot, aminek ideje alapból öt másodperc.
A panzerfaust, azaz a páncélököl kellemes lehet több, erősebb ellenfél ellen, valamint páncélos elhárítóként is jól működik.
A játék egyik leglátványosabb fegyvere és eleme a lángszóró, illetve az ezen alapuló lánghatások. A multiplayer teszt alatt már megcsodálhattuk azt a hihetetlenül élethű megvalósítást, amit a készítők alkottak. Sebzése elfogadható, közelharcban nagyszerű.
A mókához hozzátartozik az MG42-es géppuska, amit éppen az kezel, aki először odaér ☺. Ha ilyet látunk, érdemes odarohanni, mert általában nem véletlenül került oda, azaz nagy létszámú egységgel kell számolnunk.

Ellenfelek:
A legáltalánosabb ellenfelek természetesen a náci katonák. Nem meglepő módon nagyon sokkal találkozunk. Járőröznek, őrségben állnak, beszélgetnek, vagy éppen menekülnek az élőhalottak elől ☺. Mauser puskával elég egy-két fejlövés, míg a géppisztolyokkal egy hármas sorozat szükséges, szintén a fejbe. Ehhez egyébként jobb, ha minél előbb hozzászokunk, hiszen ez a leggyorsabb és leghatékonyabb mód a gyilkolásra. Arról nem is beszélve, hogy többjátékos módban csak így lehetünk sikeresek. Felszerelésüktől és a nehézségi szinttől függően okozhatnak gondot, bár mozgó célpontokat meglehetősen nehezen találnak el, még középtávolról is.
A tisztek okozzák a legkevesebb fizikai problémát, mert csak egy szál pisztollyal rohangálnak, de mindig van mellettük jó pár közkatona is. Valamint „okosabbak", és ez néhány küldetésben megkeseríti a dolgunkat rendesen.
Az elite őrök ellen sohasem kellemes harcolni, bár a kínkeserves jobban megfelelne állapotjelzőként. Gyorsak, erősek és hihetetlenül pontosan céloznak széria-felszerelésnek számító hangtompítós géppisztolyaikkal. Ne lepődjünk meg, ha sarkok mögül ugrálnak elénk, és azonnal lőni kezdenek, vagy éppen csendben várakoznak valahol. Az pedig végképp ne tévesszen meg senkit, hogy csak női tagok sorakoznak ebben a csoportban. Ha meghalljuk a vasalt csizmák jellegzetes kopogását a kövön, akkor máris készüljünk fel a legrosszabbra, mert ha már látjuk is a telje-

VÉLEMÉNY

Tessék, mindig panaszkodunk, hogy az FPS-ek egy kaptafára mennek, nincs történet, csak lövöldözni kell stb. Íme, itt a mintapéldája annak, hogy mégis lehet jó sztorit alkotni, és lehet még ösztönözni a játékosokat a pályák részletes felfedezésére (titkos helyek, kincsek). Igen, az id újfent megmutatja, hogy van még mit fejlődniük – minden téren – azoknak, akik az igénytelen FPS-eket szerszámra gyártják. Külön kiemelném a számomra legkedvesebb részt, a távcsöves puskát, amelynek használata igen sokszor lesz segítségünkre, és bizony néha nem árt megvárnunk, amíg hősünk keze megszűnik „remegni", így pontosan becélozva áldozatunkat. Ez az FPS nem csak az akcióról, a gyilkolásról szól, hanem szerencsére szerepet kap benne a taktikázás és a stratégia is. Igen, kérem, hangulat, jó játékmenet, csodálatos grafika, ez kell a népnek, nem a tucattermék! *Chilly*

sen fekete bőrszerkóba öltözött (egyébként szexi ☺) alakokat, akkor már késő lesz észbe kapni.
A reguláris hadseregbe tartoznak az ejtőernyősök is, akik szintén meg tudják nehezíteni a helyzetünket, hiszen kedvenc fegyverük az FG42. Nem csak a levegőből kerülhetnek elénk, ekkor azonban panzefaust-tal is szórják az áldást.
A legerősebb emberi ellenfelek a venomkatonák, melyek gázálarcban rohangálnak, no meg kezükben figyel a venom gun, vagy egy lángszóró. A legnagyobb sebzéssel ők rendelkeznek közelharcban, így jobb messziről leszedegetni őket. Már ha lehetőségünk van rá ☺.

Az élőhalottak seregének „közkatonája" az egyszerű zombi. Azonban hogy ne legyen mégsem olyan könnyű dolgunk vele, rendelkezik egy speciális tulajdonsággal, amivel halott lelkek szellem-koponyáit idézi meg, majd ránk zúdítja őket, amik életerőt szívnak tőlünk. Ezt a „varázslást" szerencsére egy-egy kedvesebb sorozattal lelassíthatjuk, valamint a tereptárgyak is menedéket nyújtanak a koponyák elől.
Géppisztollyal nekik esve egy tárat simán benyelnek, mielőtt apró darabokra robbannának. Leghatékonyabb fegyver ellenük a kézigránát és a páncélököl.
A másik gyakori zombifajta már rendelkezik karddal és pajzssal is. Ez látszólag nem valami veszélyes, de a pajzs simán visszaveri a lövedékeket ránk, így előbb-utóbb magunkat tesszük el láb alól. Bevált módszer, hogy messziről, futás közben leszedjük Mauserrel, vagy megvárjuk, míg nagyon közel jön, ugyanis ilyenkor nem használja a pajzsot, és egy sorozattal lekaszálhatjuk a fejét.
Az egyik leghatalmasabb élőhalott a Sötét Lovag, amihez rögtön a második küldetésben szerencsénk lesz. Mivel felszereltségben nem állunk akkor még a csúcson, így egy tucat tár és egy nagy adag kézigránát szükségeltetik az elpusztításához. Speciális tulajdonsága, hogy a zombikhoz hasonlóan idéz, csak ő szellemeket, amik igazan pofásakat sebeznek, ezenkívül egy másodpercre elveszítjük a látásunkat is.
Akadnak még félig mechanikus szörnyetegek is, velük azonban csak a játék vége felé találkozunk. Bár rendkívül erősek, számuk szerencsére csekély.

Az ellenfelek taktikája jól követi az intelligencia és kiképzési sorrendet. Egy zombi csak jön előre, azonban egy elite őr fedezéket keres, megvárja a többieket, egyszóval szervezetten harcol. A katonák figyelnek a hangokra is, megnézik, mi az, amit vélni láttak az egyik sarok mögött. Ha valahol harc van a közelben, akkor mindenki arrafelé rohan, vagy megnyomja a riadógombot, hogy még több katonát zúdítson a nyakunkba.

Többjátékos mód:
Ez a másik fele a játéknak. Amit akár szó szerint is érthetünk, hiszen külön kell indítanunk az egyjátékos és a többjátékos módozatokat. Az igazság az, hogy erről a részről legalább háromújságnyi oldalt lehetne írni. Ami biztos, hogy a beépített módok mellett számos „házi készítésű" is napvilágot fog látni, ahogy az már megtörtént a Quake sorozat esetében is. Valamint szerverek ezrei áraszták majd el a világhálót. Ha valaki játszott a multi-teszttel, akkor azt az élményt nyugodtan szorozza meg tízzel ☺.

Grafika:
Az akciójátékok és talán manapság már az összes játék esetén is az egyik legfontosabb játékösszetevő a megfelelő vizuális megjelenítés. Megnyugodva tapasztaltam, hogy a Wolfenstein az eddig látott legnagyobb teljesítményt préseli ki a Q3: Team Arena továbbfejlesztett grafikus motorjából. Magas számú poligonokból elkészített karakterek, tárgyak, melyek egy jól kidolgozott, jól megtervezett pályán foglalják el helyüket. A rájuk feszített textúrák megválasztása tökéletes az egész játék során, minden a legapróbb mértékben illeszkedik az adott helyhez. A karakterek öltözékének korabelisége megkérdőjelezhetetlen, mozgásuk a motion capture-nek köszönhetően szintén parádés. A fény-árnyék hatások hihetetlenül jók, és mindig megadják az adott hely „alaphangját", néha felkészítenek a közelgő rosszra, valamikor pedig csak ráraknak egy lapáttal az addigi feszültségre.
A beállításoknál alkalmunk nyílik a legapróbb részletességig konfigurálni az egyes grafikai összetevőket, ahogy azt már egy Quake alapú motornál megszokhattuk. Így mindenki a saját gépéhez igazíthatja a játékot.

Hangok:
Ez az a része a játéknak, ami nagyon, de nagyon tetszett. A zene a katonás indulók és a misztikus hangvételű számok közötti skálán mozog, mely elég szélesre sikerült. Gyakran kapunk közvetlen figyelmeztetést a zene által, amit érdemes figyelembe venni. A kriptás rész pedig félelmetességével és misztikumával simán viszi az első helyet.
A hanghatások jó része már ismerős volt a korábban kiadott multiplayer tesztből. Mindenesetre számomra már az egy élményt jelent FPS-ek esetén, ha a fegyver úgy szól, ahogy az a nagykönyvben meg van írva ☺. Ekkor érezzük meg, hogy mivel is rohangálunk és milyen pusztító hatása van a kezünkben tartott szerkentyűnek. Az EAX-nek és három-dimenziós hangnak köszönhetően mindig meg tudjuk mondani, hogy honnan közeledik a veszély. A falakon átszűrődő beszélgetések pedig a történetet színesítik, és érdemes meghallgatni az erőteljes német akcentussal elhangzó mondatokat.

Gépigény:
A 2001-es évnek megfelelő géppel érdemes nekiugranunk. Egy GeForce 2 kártya a minimum a megfelelő teljesítmény eléréséhez, ami mellé egy erősebb Celeron/Duron már elegendő. Persze memóriából sohasem árt, 128 mega a minimum. A felső határ a csillagos ég, amit mi sohasem fogunk elérni. Még szerencse, hogy itt a Karácsony nemsokára ☺.

Összefoglalás:
A program minősége ingadozik a nagyszerű és a hihetetlenül jó között ☺. Persze mindenkinek egyedi az ízlése, de kétségtelen, hogy a Return to Castle Wolfenstein az FPS kategóriában rögtön a legjobbak közé ugrott. Azzal pedig, hogy mind egyjátékos, mind többjátékos módban a legkitűnőbb élvezetet nyújtja, azt hiszem, mondhatjuk, hogy egyedülálló. Sikerének kulcsa talán a következő játékok vonzerejéből lett összegyúrva: Quake 3, No one lives forever, Indiana Jones, Team Fortress (noha ez nem teljesen különálló játék), és persze a Wolfenstein 3D.
Negatívumként az tűnt eddig fel, hogy ha Mauserrel kicsit mellélövünk valakinek nagy távolságból, akkor azt sebzésnek veszi a program. Ezen kívül csak jelentéktelen apróságokkal találkozhatunk.
A végére csak az marad, hogy nyugodtan javasoljam minden, akciót szerető játékosnak a játékot, mert azok közé tartozik, amit vétek kihagyni.

Ch00ler

TUDTAD-E?

1992-t írtunk, a számítógépes technika meglehetősen messze volt attól, hogy szemet gyönyörködtető játékokat írjanak, mi mégis játszottunk. A játék, ami mindenkit megbabonázott, a Wolfenstein 3D nevet viselte. Föhösünk, egy labirintus, pár fegyver és számtalan náci katona. Ennyi kellett ahhoz, hogy mindenki órákon, napokon keresztül nyúzza azt a 286-os AT-t, amihez jobb esetben hozzájutott. Pixel-katonák jöttek a pixel-termeken keresztül és három-fázisú animációval felturbózva próbálták hidegre tenni kedvenc katonánkat. Közben SoundBlasterünk, vagy az azóta jobb létre szenderült Adlib hangkártyánk ontotta ránk a hangot, vagy egyszerűen csak a speaker csipogott. Mindezek már nevetségesnek tűnnek, de akkor ott ez volt a kezdet, amelyet ma mindenki csak first-person shooter-nek hív. Olyan emlékek, melyeket nem lehet elfelejteni.

KARÁCSONYI SZUPERÁRAK!

ZENITH

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel D845WN alaplap
- Ultra DMA100, AGP 4x, Socket 478
- 40GB merevlemez
- 256MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- GeForce2 MX400 64MB + TV OUT
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

ZENITH számítógépbe a legnagyobb teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és a legújabb Intel alaplapot építettük bele. A 64MB-os VGA kártya, a 40GB-os merevlemez a maximális elvárásoknak is megfelel. Ha kompromisszumoktól mentes igényei vannak, ezzel a géppel a számítástechnika legfelső kategóriájába léphet! Eljött az ideje, hogy Pentium4 számítógépet vásároljon!

- Intel Pentium4 1600MHz
- 52x CD-ROM meghajtó
- On-Board AC'97 hangk.

179.900 Ft

- Intel Pentium4 1800MHz
- 12x DVD meghajtó
- SoundBlaster Live! hangk.

209.900 Ft

XPLORER

- Intel Celeron processzoral
- Ultra DMA100, AGP 4x
- 40GB merevlemez
- 128MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép nagyteljesítményű Intel Celeron processzoral. Az egyik leggyorsabb videókártyát építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Celeron 900MHz
- GeForce2 MX200 32MB
- 54x CD-ROM

109.900 Ft

- Intel Celeron 1100MHz
- GeForce2 MX400 64MB+TV OUT
- 12x DVD meghajtó

129.900 Ft

BASE

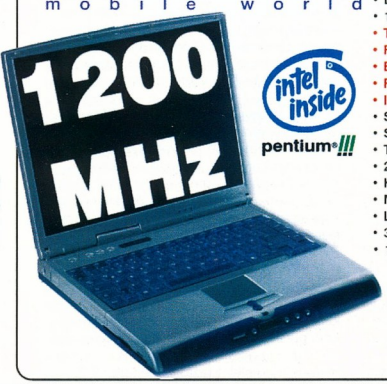
BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hálózati kártya és a Fax Modem segítségével az InterNet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

- Intel Celeron processzor 766MHz
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- SiS630 videóchip
- Ethernet 10/100 hálózati kártya
- Fax Modem 56kbps
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

79.900 Ft

SUPERSONIC 2

GERICOM
mobile world



- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024x768)
- VIA chipset, 256k Cache Pentium III processzorban
- 8x sebességű Toshiba DVD meghajtó
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- TV-OUT (RCA) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2 USB port
- SoundMAX Digitalis 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Külső soros, párhuzamos, monitor, PS/2 port
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben
- 12 hónap garanciával

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Celeron 900MHz
- S3 Twister VGA
- 6GB merevlemez
- 128MB SDRAM

309.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 1100MHz
- S3 Twister VGA
- 20GB merevlemez
- 256MB SDRAM

369.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 1200MHz
- ATI RADEON 32MB VGA
- 30GB merevlemez
- 512MB SDRAM

449.900 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

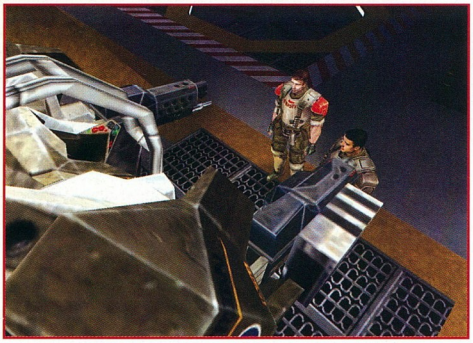
ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnikai Kft.

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Design by Laza



ALIENS VS. PREDATOR 2

▸ VIVENDI ● MONOLITH ● AVP2.SIERRA.COM ◂

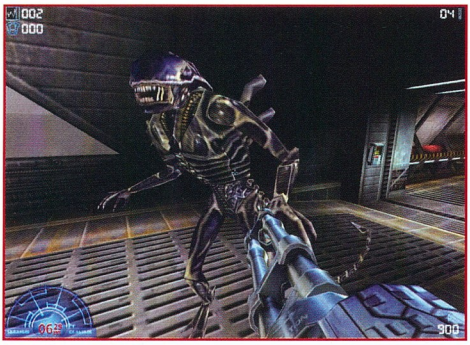
A KÉT HARCOS FAJ – AZ IDEGENEK ÉS A RAGADOZÓK – ISMÉT VISSZATÉRTEK, HOGY FOLYTASSÁK ÉVSZÁZADOK ÓTA TARTÓ HARCUKAT. DE VAJON AZ EMBER LESZ-E A NEVETŐ HARMADIK?

Aki kedveli a sci-fi-horror műfajt, annak biztosan nem kell bemutatnom az univerzum két (az embereken kívül) legveszedelmesebb élőlényét, az idegeneket és a ragadozókat. De talán nincs is olyan, aki legalább ne hallott volna róluk. 1986-ban a Nyolcadik utas: a Halál című film megborzongatta az egész világot ezzel a rémisztő, rejtőzködő, velejéig gonosz lénnyel. Később a második részben növelték a félelemkeltő hatást, és bemutatták, mire képes egy egész idegen kolónia. 1987-ben pedig egy másik földönkívüli lény jelent meg a mozivásznon, a Ragadozó személyében. Ez már egy intelligens, humanoid alak volt, akinek az életeleme a vadászat és a trófeaszerzés. E két különleges lény beírta magát a mozik történelmébe, hisz nemigen akadt másik olyan sci-fi-horror film, ami akkora sikert aratott volna, mint az Alien- és a Predator-széria.

Persze hogy megmozgatta az írók fantáziáját, vajon mi történne, ha ezt a két lényt összeeresztenénk, melyik kerekedne felül. S mivel mindkét fajhoz köze volt az embereknek, szinte természetes, hogy az univerzum harmadik legveszélyesebb életformájának is szerepelnie kellett a történetben, aki a „béketeremtő" szerepét tölti be… Hivatalosan. Valójában erről szó sem volt, hisz a könyvként megjelent Aliens vs. Predator sorozat teli volt intrikákkal is, ami főleg a lényeket katonai célokra felhasználni kívánó emberi kezek alatt lévő Társaságnak volt köszönhető. Két évvel ezelőtt pedig megörvendeztették a számítógépes játékosokat is, és végre a monitor előtt ülve érezhettük át, amikor egy csapat Alien támad ránk a falakon és plafonon mászva. De nem csak emiatt lett közkedvelt játék, hanem mert mindhárom fajt kipróbálhattuk, így átérezhettük a céljaikat, és tetteiknek okokozati összefüggését. Most pedig – amikor várjuk a Predator harmadik és az Alien ötödik részét – a három „gyilkos" faj ismét visszatért monitorunkra, hogy megremegtessék csontjainkat.

Elnézést kérek ezért a rövid kitérőért, de úgy éreztem, muszáj tisztán látniuk azoknak is, akik először találkoznak a játékkal, és esetleg kihagyták az előző részt (nagy hiba, sürgősen beszerezni!). Sokszor a játékkészítők csupán hasonszerzésből alkotják meg egy-egy sikeres játék folytatását, de az AvP 2-nél szerencsére nem így történt. Az első rész hangulata akkoriban szinte felülmúlhatatlan volt, emellé még a zene is (ami külön audio CD-n kapott helyet) mellétette a maga félelemfokozó hatását, így aztán nem csoda, ha egy-egy átjátszott éjszaka után kissé paranoiássá váltunk, és minden sötét sarokból támadó alieneket vártunk. A második résznek pedig sikerült mindaz, ami kevés folytatásnak: felülmúlta elődjét. Ez nem csak a kibővült fegyverarzenálnak köszönhető, hanem a játék engine-jével készült átvezető videóknak is, amiknek hála immáron olyan az egész, mintha egy filmben szerepelnénk.

Ha már az engine-ről volt szó, az FPS rajongóknak biztos nem ismeretlen az a név, hogy Monolith. Igen, ők voltak, akik a No One Lives Forever-t, a Blood 2-t, Shogo-t – és még sorolhatnám a nagy neveket – készítették. Ezeknek a játékoknak a közös jellemzője az volt, hogy mindegyik a Monolith által fejlesztett Lithtech engine-t használta. Persze a Blood 2 óta egy kicsit átdolgozták már az évek folyamán, de a lényege ugyanaz maradt. Előnye, hogy rendkívül felhasználóbarát volt (és még most is), mivel nem kellett bajlódnunk játékunk gépünkre való konfigurálásával, hanem a három felajánlott mód (low, medium, high) közül kiválasztva a nekünk megfelelőt biztosak lehettünk benne, hogy a játék jól fog futni. Igaz ennek megvan az a hátránya, hogy kimaradunk a grafikai finomhangolás kétes élvezeti értékű élményéből, de ezt a többség szívesen elnézi az engine-nek. A lényeg, hogy ha van



egy elég jól felszerelt gépünk, akkor az AvP 2 során olyan képi világban lesz részünk, akár egy filmben (ez főleg a belső terekre érvényes).

Az első rész egyetlen gondja az volt, hogy 90%-ban belső helyszíneken játszódott. Ez most szintén megváltozott. A szűk folyosók ugyan továbbra is megmaradtak, de a történet előrehaladtával az újabb és újabb pályák később eloszlatják ezt a negatívumot. Az egész játékra jellemző, hogy a készítők nagy hangsúlyt fektettek arra, hogy kiegyensúlyozott legyen mind a játékmenet, mind pedig a karakterek. Kénytelen-kelletlen mindig az első részhez kell hasonlítanom, ahol a ragadozó könnyűnek, a tengerészgyalogos közepesnek, az idegen pedig nehéznek volt mondható. Ezúttal a ragadozó eléggé le lett „gyengítve", nincsenek nála rögtön tápos fegyverek, és ha meg is szerezzük azokat, a történet hirtelen csavarodik egyet, és fegyver nélkül találjuk magunkat. Az idegenen pedig könnyítettek, a támadásai végre olyan erősek, mint mikor ellenünk harcolnak, és bekerült egy hatalmas marcangoló ugrás is. Az emberek maradtak, amilyenek voltak: néhány új fegyver és viszonylag könnyű főellenség (ebben változott, mert az első részben a királynő legalább ládákat hajigált, itt meg csak rohan utánunk). Tehát a három faj ugyanolyan szórakozást nyújt, igaz, az idegen falon való mászása még mindig gyomorkavaró élmény néha, és emellett a történet is fokozatosan alakul, és nehezedik a pályák során keresztül. A figyelmesek észrevehetik az átfedéseket a fajok történetei között, ezért érdemes az alapsorrendben (tengerészgyalogos, ragadozó, idegen) nekiindulni és végigyomni a játékot. Így rájöhetünk, hogy emberként segítünk majdan az elfogott ragadozó karakterünknek a kiszabadulásban. Persze értelemszerűen a vége a játékban mindegyik fajjal másképp alakul.

Véleményem szerint ebben a második részben sokkal inkább a magunkénak érezhetjük a karakterünket, mivel szemmel látható következményei vannak tetteinknek. Habár a történetet figyelve a játék felér három film hosszúságával, maga a játék ismét elég rövidre sikeredett. Minden fajjal hét-hét „küldetést" teljesíthetünk, amelyek az első résszel ellentétben itt nem hét pályát jelentenek. Bár van olyan küldetés, amely egy pályából áll, de van olyan is, ami legalább ötből. A végeredményt tekintve sajnos a ragadozó maradt alul, az ő kalandja a legrövidebb (gondolom, sokak bánatára). A rövidsége sajnos ismét hibája lett a programnak, mivel így kb. három délután alatt végignyomhatjuk a teljes AvP2-t. Habár a nagy quake-erek (persze mások is, de az jó edzésnek csakúgy, mint az Unreal) megpróbálhatják nehezebb fokozaton, sőt a legnehezebb fokozaton még gratulálnak is a készítők, hogy ezt a módot választottuk, még ha hamar el is fogunk vérezni. Aki játszott az előző résszel, az emlékszik, hogy annak nehézsége abban is állt, hogy nem lehetett a pályákon menteni (egy patch később persze megoldotta ezt a problémát), ám az AvP 2-ben nem követték el ezt a hibát, és mindenféle mentési opciót beépítettek a programba (quick, auto, normal save). Bár arra ügyeljünk, ha az egyik fajjal quick save-elünk, akkor azt egy másik faj quick save-je felülírja.

Szóljunk akkor pár szót, valójában milyen újításokat találhatunk az egyes fajoknál. A tengerészgyalogos kapott egy kódtörőt (a'lá A bolygó neve: Halál című film), amivel az amúgy használhatatlan ajtókat nyithatjuk ki, vagy az elektromos szerkezeteket kelthetjük életre. Fegyverek terén a változást a shotgun és az aknavető képviseli. Az újítás, hogy néhány fegyverhez többfajta lőszer is alkalmazható. Így az aknavetőhöz hatféle (időzíthető, mozgásérzékelő, tapadó stb.) muníció való, amelyek közül néhánnyal nagy meglepetést okozhatunk az ellennek. A ragadozó szintén kapott egy „kódtörőt", csak ez egy nagyobb elektromos impulzusnak köszönhetően éri el ugyanazt a hatást, mint a tengerészgyalogos szerkezete. Ezen kívül végre elmaradt az a buta ötlet, hogy a pályákon találjuk a ragadozó energiájához való töltőket (alapvetően elég nagy hülyeség volt), ehelyett egy új szerkezetet kaptunk, amivel bármikor, bárhol feltöltjük megcsappant energiánkat. Végre megkapjuk fegyverként a filmekből már jól ismert lándzsát és hálóvetőt, valamint egy robbanó szerkezetet is. A pisztoly sem zuhanórepülő módjára lő már, hanem rendesen előre. A puska lőszerei pedig végrevalahára összeszedhetőek (ha megtaláljuk őket), így nem tűnnek el egyszerűen, ha kilőttük. Biztos sokszor néztük, ahogy a filmekben hatalmasakat ugrottak a ragadozók. Ezentúl mi is képesek leszünk hasonló távolságokba és magasságokba szárnyalni (guggolás+ugrás), aminek nagy jelentősége van a kezdeti pályákon. Annak viszont nincs sok jelentősége (nem jutalmazzák semmivel), hogy lehetőségünk nyílik – igazi ragadozók módjára – trófeákat gyűjteni ellenfeleink fejéből. Meg kell még jegyeznem azt is, hogy a hőlátás, ill. az emberek hőképe sokkal valóságosabbra sikeredett, mint a játék elődjében. Az idegen, mint már említettem, erősebb lett, de lényéből adódóan nem túl sok újítást kapott. Az említett nagy magasságokba való ugrás mellett mindössze egy ugró támadás gazdagítja repertoárját, valamint az a támadási mód, amivel akár egyetlen harapással végezhetünk az emberekkel, ha a fejükre célzunk.

A játék zenéje – amely immáron nem egy külön audio cd-n foglal helyet, hanem bele van „építve" a játékba – még mindig nagyon jól el van találva. Igaz, ez nem is csoda, hisz a szemfülesek észrevehetik, hogy nagy része a filmekből lett „kiollózva"; a hangulathoz teljes mértékben igazodik. A hangok sajnos már változtak egy kicsit, néhány dolgot megváltoztattak vagy elhagytak belőle. Viszont akinek van valamilyen EAX-os hangkártyája, az örülhet, hisz számára plusz hatást ad a térhatású hang.

Összességében az AvP 2 méltó folytatás, bárhonnan is nézem, de kizárólag azoknak, akik kedvelik az ilyen típusú játékokat, valamint az Alien és Predator filmeket. Az apró hibákat (amelyek minden játékban vannak) pedig figyelmen kívül tudjuk hagyni a még mindig eszméletlen hangulatnak köszönhetően. Már csak várnunk kell a neten megjelenő pályákra, hogy ismét borzonghassunk egy kicsit.

Crowie

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pentium III 450 Mhz, 128 Mb RAM, 16 Mb D3D videókártya, Dirext 8

JAVASLAT: 800 Mhz fölötti gépen, GeForce 2 32 MB-os videókártyával, és olyan 400 MB körüli RAM-al már kifejezetten jól érzi magát.

Új fegyverek és képességek
Végre van története is
Kiegyensúlyozták a három fajt

Három nap a végigjátszás
Rajzfilmszerű a karakterek öltözéke

93%

TOM CLANCY'S GHOST RECON

UBI SOFT ● RED STORM ENTERTAINMENT ● WWW.GHOSTRECON.COM

TOM CLANCY KOMMANDÓSAI ISMÉT VISSZATÉRTEK, MINDEN IDŐK EDDIGI LEGJOBB TAKTIKAI AKCIÓ JÁTÉKÁBAN.

A Red Storm Entertainment már kommandós játékok egész sorát „gyártotta le" az elmúlt évek során. Ezek egyre kifinomultabbak lettek, és egyre reálisabban ábrázolták azoknak az embereknek a munkáját, akik saját életüket teszik kockára, hogy másokat megmentsenek, kényes szituációkat megoldjanak.

Jelen esetben a Ghostoknak, azaz Szellemeknek nevezett egységet kell harcba vinnünk. Ők az USA haderejének csúcsa, az elsők, akiket bevetnek, akiket a leggyorsabban mozgósítanak, és akik a legjobbak. 2008-at írunk, a helyszín Oroszország, ahol egy szélsőjobboldali és meglehetősen radikális nézeteket valló párt kerül hatalomra. Elsődleges céljuk, hogy visszaállítsák a jó öreg Szovjetuniót. Ezzel meg is kezdődik a harc, melynek első lépéseként orosz tankok özönlik el Grúziát és Ukrajnát. A világ lélegzetvisszafojtva várja a fejleményeket. Eközben pedig a Szellemek ismét harcba indulnak…

Ennyi előzmény után vessük bele magunkat a játék sűrűjébe. Illetve előtte célszerű a gyakorló módot választani, hogy megismerkedhessünk a fegyverekkel, valamint az alapvető harcmódokkal. A Rainbow Six sorozaton edződött játékosok nem fognak túl nagy különbségeket felfedezni.

Maga a játék minden esetben eligazítással kezdődik, ahol megtudhatjuk, hogy éppen mit kell csinálnunk ☺. Ebben nagy segítségünkre van egyrészt a rövidített, pontokba szedett tennivaló, valamint a térkép, amin a fontosabb helyekről három-dimenziós képeket is kaphatunk. Ez már az elején sejteni engedi, hogy mi is vár ránk az adott helyen.

Következő lépésként minden egyes alkalomal a csapatunkat szerelhetjük fel. Ez alapállapotban három szakaszból áll. Összesen hat embert oszthatunk be szakaszainkba, melyek létszáma egyenként maximum három fő. Természetesen az egyes karakterek eltérő képességekkel rendelkeznek, melyeket a tulajdonságaik mellett szereplő pontok jeleznek. Ezek a következők lehetnek:

Leadership, azaz vezetői képesség, mely megadja, hogy mennyire hatékonyan tudja irányítani társait a szakaszban.
Stealth, azaz lopakodási készség, mely megadja, hogy mekkora zajt csap az illető mozgás közben.
Endurance, azaz állóképesség, mely katonának erőállapotát befolyásolja.
Weapon, azaz fegyverhasználati képesség, mely természetesen azt adja meg, hogy mennyire pontosan tud lőni az illető. Ezzel együtt jár, hogy milyen gyorsan képes „ráállni" a célpontra.

Kezdetben ezek a tulajdonságok egy-két ponttal rendelkeznek, de minden sikeres akció után minden résztvevőnél egy pontot rakhatunk a nekünk tetsző dologra. Ez így persze nem teljesen korrekt, mivel minden egyes katona egy kasztba tartozik, azaz szakmai ismeret alapján be lehet őket osztani: rifleman, azaz a kézifegyverek szakértője; support, azaz támogatásban a legjobb; demo, azaz a robbanószerek specialistája; valamint sniper, azaz mesterlövész. Az egyes kasztokból egyértelműen következik, hogy melyek azok a tulajdonságok, melyeket fejlesztenünk kell. Így idővel nem csak mi tanulunk meg egyre jobban játszani a játékkal, hanem katonáink is egyre használhatóbbak lesznek. Fontos megemlítenünk, hogy léteznek speciális kommandósok is, melyek alapállapotban is meglehetősen erősek bizonyos tulajdonságokban. Az Interneten róluk külön élettörténetet is olvashatunk.

Ha már eldöntöttük, hogy ki vesz rész az akcióban, célszerű felszerelni katonáinkat. Itt a modern hadviselésben használt cuccok garmadája áll rendelkezésünkre. Az egyes kasztokba tartozó katonáknál más-más szettek közül választhatunk. Pl. M16/MP203 kombinációval, vagy M16-tal és tartalék tárakkal felszerelkezve indíthatjuk lövészeinket, rakétavetővel, vagy robbanószerrel a robbantási szakembereinket, stb. Távcsövet nem érdemes vinni, mert hatótávolsága elég csekély, és felderítési célokra legjobban a mesterlövész használható. Apropó mesterlövész. Azt hiszem, ő a leghasználhatóbb karakter a játékban. Nála a rejtőzködést és a fegyverhasználatot kell a csillagos egekbe fejlesztenünk.

Ezzel el is érkeztünk magához a játékhoz. Katonáink csendben várakoznak az indulási ponton. Mi pedig alapállapotban az alfa szakasz parancsnokát irányítjuk, de bármikor átválthatunk akármelyik emberünkre, és vele tevékenykedhetünk. Mivel csapatjátékról van szó, ezért a játék alapja a jól összehangolt támadásokban rejlik. Ehhez a Land Warrior nevű irányítási rendszert használhatjuk. A shift gombot lenyomva előbukkan a térkép, rajta a fontosabb tájékozódási pontokkal (sárga), valamint katonáink helyzetével (zöld). Ha ismert az ellenfél helyzete, akkor ők piros négyszögként tarkítják képernyőnket. A bal oldali A, B, C betűk jelzik az egyes szakaszokat, és rájuk klikkelve aktiválhatjuk őket. Szakaszaink mozgatásához csupán rá kell klikkelni a térképre, majd az egeret lenyomva még azt is meghatározhatjuk, hogy az adott pozíciót elérve merrefelé figyeljenek. Több ponttal megadhatunk útvonaltervet is. Emellett kijelölhetjük, hogy milyen módban használják fegyvereiket ellenség feltűnése esetén, valamint hogy hogyan mozogjanak. A bal oldali fülön átválthatunk a másik ablakra, ahol embereink tulajdonságait, fegyverzetét, állapotát szemlélhetjük meg. Mindehhez végig nyomva kell tartanunk a shift gombot. Nem árt tudnunk, hogy a játék nem áll meg erre az időre, így csak biztonságos helyen kezdjünk el parancsokat osztogatni. A megoldás egyszerű, így a gyors kezelés mellett megjelenik a hátránya is, azaz részletekbe menő akciótervet nem tudunk kidolgozni. Ezt nem teszi lehetővé az sem, hogy a térkép meglehetősen elnagyolt, és nem lehet egyértelműen következtetni a terepviszonyokra. Ez sajnos egyértelműen hátránya a játéknak.

Többjátékos módra természetesen lehetőség van, és kicsit úgy éreztem, hogy a játékot elsősorban erre hegyezték ki. Ezt támasztja alá az a tény is, hogy egészen 36 játékosig felmehetünk egy-egy játékon belül. Egyjátékos módban játszik-játszik az ember, talán többször is végigjátssza a játékot, de manapság már egy program nem tud teljesen érvényesülni erőteljes netes támogatás nélkül. Itt is lehetőségünk van számos módban játszani, melyek között akad kooperatív és deathmach jellegű is, valamint rendes küldetéseken is végigmyomulhatunk barátainkkal.

A grafikára nem lehet panaszunk, ugyanis a manapság elvárható szintet hozza. Nagyobb pluszokra ne nagyon számítsunk. Ennek ellenére a természet megvalósítása nagyon életszerű és szinte ott érzi magát az ember a grúziai erdőben kúszva egy ellenséges tábor felé ☺. Ehhez az érzéshez nagyban hozzájárul, hogy a hangok jól el lettek találva, amik színvonalát az EAX, azaz a környezeti hatások figyelembevétele csak fokoz. A játék minimum konfigurációja: PIII-450, 128 MB memória, 1GB HDD (jól tömörítették a kis aranyost ☺), 16MB-os videókártya és persze mindennek DirectX 8 kompatibilisnek kell lennie. Ehhez csak annyi tudok hozzátenni, hogy egy GeForce 2-ön jól futott a program és semmiféle probléma nem merült fel.

Mindent egybevetve nem lehet panaszunk a játékra, és nehezebb fokozatokon még a harcedzett veteránok számára is kihívást jelentenek a változatos küldetések. Aki agyatlan lövöldözésre vágyik, az messze kerülje el ezt a programot, ugyanis sok múlik az alkalmazott taktikán, bár az ügyességnek is nagy szerepe lehet egyes helyzetekben. Eddigi Rainbow Six és Counter Strike hívők szeretni fogják, ebben biztos vagyok.

Ch00ler

TUDTAD-E?

Rainbow Six, Covert Operation, Eagle Watch, Rouge Spear, Urban Operations, Black Thorn, és most a Ghost Recon. Ezen jeles programok mind-mind a Red Storm Entertainment keze munkáját dicsérik. A történetek mögött az íróként is világsikerű Tom Clancy áll, aki már számos híres és hírhedt könyvet (pl. Vadászat a Vörös Októberre, Politika) dobott össze, a játékokban is motiváló politikai és terroristaellenes kategóriában. Valamint ő volt az, aki a fejlesztőcéget is alapította, még 1996-ban, a Ubi Soft részeként. Első nagy sikerük az 1997-ben megjelent Politika volt, amit rögtön követett az 1998-as év nagy sikere, a Rainbow Six. Azóta jobbnál-jobb folytatásokat készít a csapat, melynek közeli terveiben szerepel, hogy áldásos tevékenységüket PS2-n és X-Box-on is élvezze a nagyközönség.

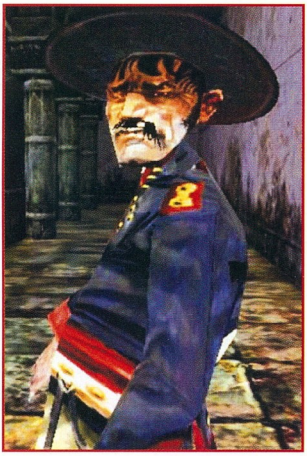
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pentium III 450 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D kártya **JAVASLAT:** Mivel alapból is elég magas a gépigény, ezért próbáljuk meg mindenkitől karácsonyra új hardvert kérni, mert aki Ghost Recon-ozni akar, annak erős géppel kell rendelkeznie (PIII-700, 32 MB-s VGA).

- Szép grafika
- Többfajta egyjátékos mód
- John Woo hatás

- Nincs többjátékos mód
- Kicsit rövid

92%



THE SHADOW OF ZORRO

▸ CRYO INTERACTIVE ● IN UTERO ● ZORRO.CRYOGAME.COM ◂

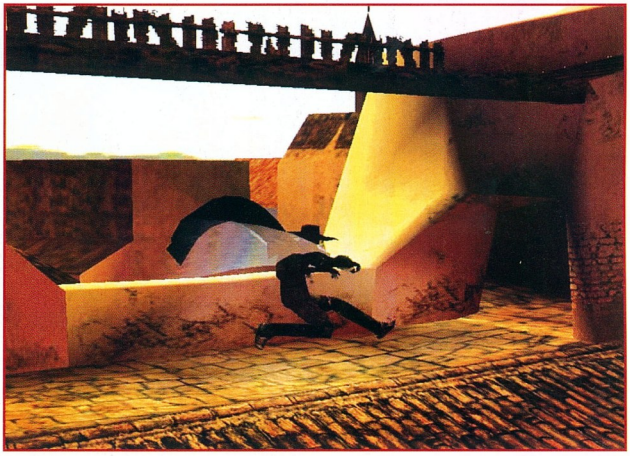
A FEKETERUHÁS HŐS VISSZATÉRT, HOGY RENDET TEREMTSEN A CRYO HÁZA TÁJÁN. VAJON ZORRONAK EZ IS SIKERÜLHET?

Mindenki szeretne hős lenni. Hiába árasztják el a mozikat mostanság a rosszfiúkat középpontba állító filmek, hiába játssza minden „nagymenő" a rosszcsontot, az ember mégis csak eredendően jó. És ki ne álmodozott volna arról fiatalabb korában (súlyosabb esetben kopaszodó fejjel), hogy megment valakit, és majd a többiek szépen ünnepelt hírót csinálnak belőle, a csajokat le sem tudja majd vakarni, a fiúk meg majd szétrobbannak mérgükben. Hahh, álom, álom, édes álom…☺. Nos, aki nem vállalná be a kockázatot, hogy megsérüljön mentés közben, vagy egyszerűen csak lusta, esetleg megunta már a Pókemberes játékot, akkor most üljön le, és hallgassa a mesét Zorróról, mely az előbb említett programhoz hasonló „színvonalon" próbálja felvenni a harcot az ember idegeivel (megjegyzem, mindig győztesen kerül ki)!

A történet lényegét már a múlt számban lévő előzetesben felvázoltam, de azok kedvéért, akik nem tudták megvenni a lapot, mert elhalászták orruk elől az utolsó példányt is, elmesélem újra. Tehát van ez a Don Alejandro nevezetű bácsi, aki amellett, hogy gazdag, még pénze is van (hehe, nem ezt akartam írni, de azért sem törlöm ki), plusz meg egy szép kisfiúval is megáldotta a sors. Innen felgyorsulnak az események: cseperedik felfele ezerrel – látja, hogy sok a csúnya bácsi, rájön, hogy csakis ő lehet az, aki felveheti a harcot – felveszi a harcot, és hős lesz, akit sokan szeretnek, de sokan gyűlölik is. Aki látott már egyetlen Zorro filmet is, az érti a lényeget, aki nem, az is (na, ez is szállóigévé fog válni ☺.

Vizsgálódásunk középpontjában egy teljesen új történet áll, vagyis egyik mozióból sem kopizták ki az ötletet az alkotók, hanem saját buksi fejükre támaszkodtak.
Tehát a helyszín mi más is lehetne, mint a jó öreg Los Angeles, minden piszkos dolog melegágya, az idő pedig a vadnyugat virágkora, a 19. század eleje (egészen pontosan 1822). A városka lakói megszokták már, hogy a seriffek nagyon gyorsan váltogatják egymást, mondhatni egymásnak adják a kilincset (illetve csak adnák, ha akár egy is élve adhatná át a csillagot), így most sem furcsállják az új vezír érkezését. Don Alejando annál inkább, mivel ismerősnek tűnik neki a fazon, és biztos nem a gőzfürdőből, mivel az akkor még nem is volt… Mit ad Isten, eszébe jut, hogy ez biz' de la Hoya, a háborús bűnös, aki elárulva csapatát azok vesztét okozta. Az ugyebár nyilvánvaló, hogy nem cukorkát jött árulni, annál inkább valószínű, hogy valami nagy huncutságon töri a fejét. Mi dolgunk lesz hát lefülelni a főgonoszt, és minél több „Z" betűt rávarázsolni a testőrség gatyójára.

Most játsszuk azt, hogy elindítjuk a játékot. Először halálra röhögtem magam az elvágtató paripán, azután inkább már sírtam volna a puritánságtól. Már itt sejteni lehetett, hogy valami nincs rendben, rögtön a PSX nevű átok villant be nekem. Előljáróban annyit, hogy mindenki nyomja végig a tutorialt, aki jót akar…
Szóval ez a Zorro-ízé egy akció-kaland



game lenne, third person nézettel (átválthatunk first personra is, csak értelme nincs). Ez idáig mind szép és jó, ha nem szórakozna állandóan az a ***** kamera. Ugye mindenki emlékszik még a jó öreg Tomb Raider 2-3-ra, ehem, most vissza fogjátok sírni. Egyébként itt volt egy jó ötletük a készítőknek, miszerint váltogathatunk sneak (kamera rögzített állásban van) és az adventure (kamera balról jobbra mozog) mód között. A szinte mindig rossz nézőpont kiválasztása még a kisebbik nagy gond, hogy szépen mondjam, a másik a fertelmes irányítás. Az a szerencsétlen összevissza kacsázik, sohasem arra megy, amerre kéne (na jó, túlzok), ráadásul alig lehet felvenni a tárgyakat. A legrosszabb a harc: minden mozgás letiltódik az előre és hátrameneten kívül, így olyan, mintha a Mortal Kombat 2-vel játszanék. Ezt az elképzelésemet erősítik a kombók is,

amiknek a jó tulajdonsága az, hogy le vannak írva a hozzájuk szükséges mozgáskombinációk, a rossz pedig az, hogy alig lehet használni őket. Mire belejönnénk, már rég alulról szagoljuk a Bözsit, vagy kit. Viszont ami nagyon királyos: lehet Z-t vésni akárhova, így kiélheti mindenki ezen vágyait, és anyuka sem fog most már leszólni az összeszabdalt ruhák miatt. Nem kritizálom tovább ezen részt, hisz lehet, hogy joystickkal, vagy force feedbackes kormánnyal már könnyen elboldogulnék vele…

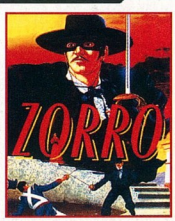
Na jó, térjünk vissza a fő csapásirányra, vagyis hogy vajh miről is szól eme alkotás. Mint mondottam vala, ez egy akció-kaland game, melyet körülbelül úgy képzelhetnénk el, mint a Thiefet. Természetesen korom sötétben kell majd hancúroznunk általában, olyan feladatokat végrehajtva, mint pl. túszmentés, tárgyak cúbolása egyik helyről a másikra, betörés, lefülelés stb., és végül persze a leggonoszabbak leggonoszabbikának megleckéztetése és formára szabása. Nem véletlenül említettem a Thiefet, mert ugyebár a Zorróban is jóóó sötét van, ami alkalmasnak ígérkezik némi lopakodás előidézésére. Ezt ajánlatos is használnunk, mert mennyivel jobb hátulról ledőfnünk a kis piszkot, mint nagy becsületesen szemtől szembe támadni, és alul maradni. Másik előnye az osonásnak, hogy rengeteg harcot – és töltési időt – megúszhatunk, viszont elég káros hatással van az idegrendszerünkre. Befigyel itt még egy érdekes dolog is, a Predator mód, mely nevének hallatán egyesek harsány nevetésbe kezdhetnek. Akár hiszitek, akár nem, ennek használata közben hősünk szinte teljesen láthatatlan és zajtalan. De nehogy azt higgyétek, hogy úgy, mint a filmben (kis butus ☺), ez csak a lopakodás egy része, bár bevallom, először kerestem a három lézerpontot.

Emberünk ugyebár nem állhat egy szál ököllel az ellenség elé, hanem segédeszközök kellenek (bár én az ilyen sötétben játszódó progiknál mindig hiányolom a Hu! kiáltást, minek hatására a közelben lévők halálra rémülnek). Igen, kitaláltátok, ezek a fegyverek lesznek, melyek között ugyanúgy vannak szúró-vágó szerszámok (kard, szalonnázó bicska stb.), mint dobófegyverek (tőr meg ilyenek), vagy pukkanó botok (pisztoly, puska). Ezeket az utóbbiakat lenne jó a leginkább használni (célozni könnyebb, mint harcolni), ha nem lennének olyan iszonyatosan hangosak. Így szinte használhatatlanok, mivel használata után jó sok mogorva ember jelenik meg közöttünk, és megsúgom, nem a villanyszámlát akarják behajtani rajtunk. Külön ínyencség a bombák megjelenése, amivel – el sem hiszem – robbanthatunk. Hogy mit, azt mi döntjük el, de nem biztos, hogy díjazza a program, ha a célépület helyett a kocsmát repítjük a levegőbe, mondván, hogy idegesített a country zene...

Jó kalandjátékhoz illően rendelkezünk Inventoryval is, amit nem árt tanulmányozni, mivel sokszor fogunk kotorászni benne. A

ZORRO C64

A Cryo-féle The Shadow of Zorro nem az első játékprogram, mely a feketeruhás hős kalandjaival foglalkozik, arról bizony jócskán, több mint 15 évvel lekésett. Ugyanis 1985-ben jelent meg a Datasoft kiadásában a Zorro, még Commodore 64-en. Az akció-kaland ötvözet egyaránt kínált megoldásra váró feladványokat és arcade jellegű kardpárbajt akció gyanánt. Története szerint Garcia őrmester elrabol egy senoritát, Zorro pedig 20 különféle helyszínen keresztülvágva magát kiszabadítja őt. A játék nem lett túl sikeres, mivel gyenge akciórészével és kezdőknek készült kaland-elemeivel csak a tucatjáték kategóriába tartozott (bezzeg mennyivel sikeresebb volt a szintén Datasoft-os Bruce Lee, pedig ugyanaz a grafikia engine dolgozott benne!).



space-szel lehet előhívni, és a benne lévő cuccok három részre oszthatók: fegyverek (gondolom, egyértelmű), az akciók közben beszerzett cumók (rózsa, bomba, kulcsok stb. – némelyik csak egyszer használható!), ill. azok a tárgyak, amelyeket a játék alatt szerválhatunk be és végig nálunk lehetnek (legtöbb fegyver stb.). Bár nem szorosan ide tartozik, de végig velünk lesz a lovunk és a két ujjunk, mely segedelmével leadva a fütty szignált, máris ott terem leghűségesebb társunk – jól jön akkor, amikor kezd forrósodni a talaj a lábunk alatt.

A grafikával kapcsolatban nagyot tévedtem, mikor azt mondtam, hogy szaggatni fog, ha a Max Payne is azt tette, ugyanis ollllyan de ollllyan – khm – nem szép, de mit is várhatnánk egy PSX átirattól? Az emberek szögletesek, alig állnak néhány poligonból, ráadásul a mozgásuk is eléggé „darabos". A táj szintén hagy némi kívánnivalót maga után: a házak teljesen egysíkúak, a környezet halott, ráadásul a PSX-re jellemző WC-kefe bokrok is szépen tündökölnek. Nevetséges. A fényhatások viszont elég tűrhetőek, látszik, hogy dolgoztak vele egy keveset, de azért nem estem hanyatt tőle. Hangok terén már egy kicsit jobb a kép. A környezet, a fegyverek zajai eléggé jó minőségűek ahhoz, hogy ne kapcsoljam ki a hangfalam (a monitort ki is nyomtam, de negyed óra múlva rájöttem, hogy így nem lehet játszani ☺. A színészek hangja kielégítő, jók a spanyolos akcentusok is, csak a női szereplőket keveselltem.

Egyedül az ellenfelekkel voltam megelégedve. Bár alacsonyabb nehézségi fokozaton eléggé birkák, de még így is megizzaszthatnak egyeseket, viszont jól bánnak a fegyverekkel, és minden pisszenésre felkapják a fejüket, mindent észrevesznek. Sokszor összefognak, bár nem annyira, mint a No One Lives Foreverben, vagy a Codename: Outbreakben, de megteszi. Végül is így is, úgy is meghalunk.

Úgy egészében véve nem olyan rossz ez a program, mert vannak benne ötletes megoldások és érdekes, változatos küldetések, meg minden, ami kell, csak az látszik nagyon, hogy nem törték magukat a fiúk az átirat kijavításában. Pedig ha nem lettek volna ilyen lusták, még akár 85% fölöttit is kaphatott volna a művük, de így... Legalább azt a redvás mentést csinálták volna meg rendesen, hogy ne kelljen keresgélni a save helyeket! Amúgy ez a rész is ötletes, mivel a „Körözzük Zorrót" plakátokra kell egy Z-t firkantanunk… na de egy PC-n! Mindenesetre fanatikusoknak érdemes lehet kipróbálni, a többiek meg gyakoroljanak a Tomb Raider 1-gyel ☺.

Csuvi

AZ ÍRÓ

Bizonyára sokan ismeritek a sorozatot, a filmeket, meg mindent, ami Zorróval kapcsolatos, azt viszont kevesen tudják, hogy honnan is ered az egész mánia. Johnston McCulley egy egyszerű újságárusból nőtte ki magát íróvá, és rengeteg művet publikált a thrillertől kezdve a westernig, de az igazi sikert mégis csak a jelen cikkünk tárgyát képező joember történetének megírásával érte el. Az első a „The Curse of Capistrano" névvel fémjelezett történet volt, amelynek négy, hasonló névvel, csak mindig eggyel nagyobb sorszámmal megkülönböztetett folytatása érkezett. Néhányan láttak fantáziát a férfiban [és felkarolták], így történhetett meg, hogy rengeteg műben mesélték el az álarcos lovas történetét.

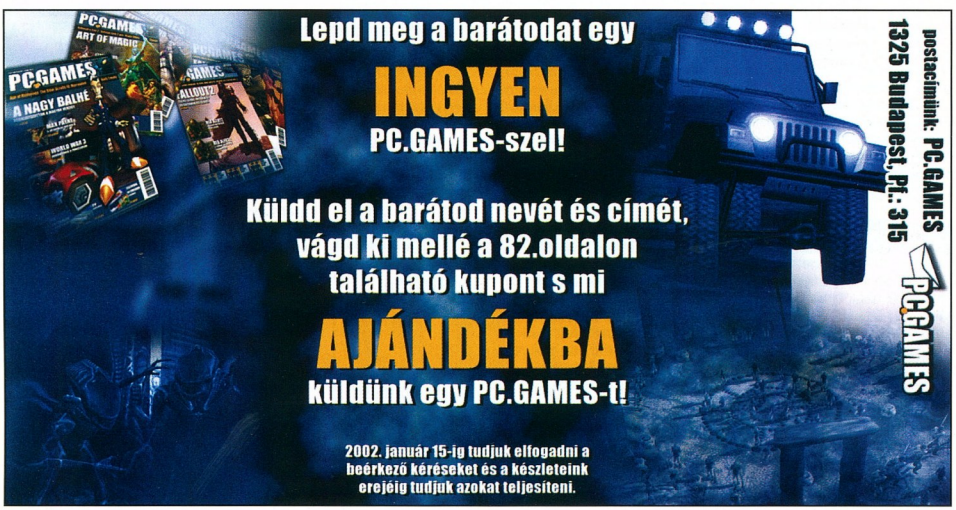
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII/600, 128 MB RAM, 700MB HDD, 8x CD, Win Me/98/95, gamepad **JAVASLAT:** ekkora vas azért nem kell neki, de gamepad nélkül el se kezdjük!

Khm-

Átirat, irányíthatatlan, idióta kamera, és még sorolhatnám

76%



SOUL REAVER 2

EIDOS INTERACTIVE ● CRYSTAL DYNAMICS ● WWW.LEGACYOFKAIN.COM

A DÉMONI ÉRZÉS IMMÁRON MÁSODSZOR KÍSÉRT OTTHONUNKBAN. KICSIKÉT VÁLJUNK EL MINDENNAPJAINK GONDJAITÓL, KÖVETKEZIK A DÉMONVILÁG NAGY SZTORIJA, ITT A FOLYTATÁS!

A démoni érzés immáron másodszor kísért otthonunkban. Kicsikét váljunk el mindennapjaink gondjaitól, következik a démonvilág nagy sztorija, itt a folytatás!

Úgy 1998 tájékán az Eidos Interactive játékkiadó cég elhatározta, hogy inkább a konzolok világában ténykedik tovább. Ennek köszönhetően az utóbbi években a játékóriás PC-re megjelentetett alkotásai nagy többségben átiratok voltak. A helyzet mai napig változatlan maradt. Sorban érkeznek az olyan programok, melyekre talán túlságosan is rányomta bélyegét a playstation-ös grafikai motor. Ez esetben sincs ez másképp…
Tudni illik, hogy a PS2 grafikai megjelenítésnél inkább processzorára, mintsem grafikus chip-jére támaszkodva ténykedik, melynek következtében rengeteg procinak átadott számolható poligont kapunk, meglepően kevés hardveres gyorsítással.

A játék első indításakor egy jól irányzott kattintással ajánlatos rögtön az Options menübe ugrani, ahol nem árt néhány irányítási beállítást elvégezni. Mozogni a kurzormozgatókkal illetve az egérrel tudunk, további gombok: akció (normál kapálódzással védhetjük magunkat), erős akció (heavy action – egy kicsit erősebb és határozottabb mozdulatokat tartalmazó parancs), ez utóbbinak van célzott változata, mellyel vagy egy erő-nyalábot, vagy pedig az éppen nálunk lévő tárgyat hajíthatjuk el. Mondjuk azt nem értettem, hogy ha teszem azt van nálunk egy kard, azt miért markolattal a célpont felé dobja el démonunk, nem pedig az élével, de hát… A játék kamerakezelése nem mondható túl logikusnak. Azt már sikerült kifigyelnem, hogy amint megtámadunk/megtámadnak, beindul egyfajta speciális kameramozgás, melynek célja az akciójelenetek sokszínűvé tétele. A mozgás lényege, hogy az összecsapás körül körözzön, illetve ráközelítsen a részletekre. Sajnos ez legtöbbször a hatékonyságunk rovására megy, mivel rengeteg olyan pillanat van, mikor nem láthatjuk az ellenfelet, kizárólag magunkat. Arról már nem is beszélve, hogy az akció-kamera fal melletti közelharcban felmondja a szolgálatot, és őrülten pörögforog, ezzel is csökkentve esélyeinket a túlélésre.

A történet főszereplője Razul, a démon, aki összetűzésbe kerül a nagy és mindenható gonosz túlvilágival, aki apját, Kain-t kínozta meg a közelmúltban. Démon létünk következtében birtokunkban áll a túlvilágra való kerülés, melyet egy menüből kiválasztva – bármikor a játék folyamán – érhetünk el. Szükségünk is lesz rá, hiszen bizonyos helységekbe kizárólag túlvilági énünkkel tudunk majd belépni. Ellenfeleink típusai ennek következtében két részre tagolódnak: evilágiakkal, illetve túlvilági gonosz szellemekkel is találkozhatunk majd. Elpusztított rosszakarónk lelkét pedig egyetlen gombnyomás segítségével magunkévá tehetjük, életerőnk növelése céljából. Amennyiben a küzdelemből vesztesként távoznánk, azonnal a túlvilágra kerülünk, ahol lelkek gyűjtésével juthatunk vissza küldetésünkhöz, a halandók világába. Az amúgy sem kispályás, való világi grafika mellé társuló káprázatos színekben pompázó túlvilág masszája remek hangulatot teremt. Még a kisebb hibáktól is hajlamos eltekinteni az ember, mihelyt meghallja a kitűnően passzoló hanghatásokat. Persze idegesítő dolgokból sem lesz hiányunk, említsem csak a normális mentés mellőzését (csak szintek határán lesz lehetőségünk mentésre), stb… Sajnos a játék élvezhetőségéhez ajánlott egy 700MHz-es proci, azonban videokártyának megfelel egy mezei Voodoo 3 is, mivel a program szinte semmi grafikai technikát nem tartalmaz. Például real time fényeket ne keressünk, mivel az engine végig átlátszó, 2 dimenziós textúrákkal varázsol fényeffekteket a képernyőre. A látszólag kiváló árnyékolásról pedig közelebbről megtekintve kiderül, hogy mindössze a textúrák vannak árnyékosra rajzolva, fényhatásoknak semmi nyoma (nesze neked PlayStation2).
Összességében annyira nem rossz a Crystal Dynamics Studios eme alkotása, bár számomra a mindenféle „tucat poligonból" álló építmények, objektumok ellenére, egy jó 3 óra után unalmassá vált.
Akinek tetszett a széria előző része, a kevés újítás ellenére remek folytatást tisztelhet a Soul Reaver 2-ben, akik többet vártak, az első csalódások dacára esetleg szívükbe zárják majd a démonvilág hangulatát …

Skulecz Olivér

A LEGACY OF KAIN SZÉRIA

Némi kavarásra adhat okot, hogy az EIDOS a Legacy of Kain-sorozatot két önálló szálon futtatja. Egyfelől van ugye az ezen cikkben is szereplő **Soul Reaver-vonal** (Soul Reaver 1 és most a Soul Reaver 2), míg a másik szálon ott a **Blood Omen**: Legacy of Kain nevű játék, ami még az Activision kiadásában jelent meg, valamint annak hamarosan elkészülő folytatása, a Blood Omen 2 (ez már EIDOS – Crystal Dynamics mű lesz). Ez azonban jelen állás szerint csak PS2-re és Xbox-ra jelenik majd meg, jövő év elején.

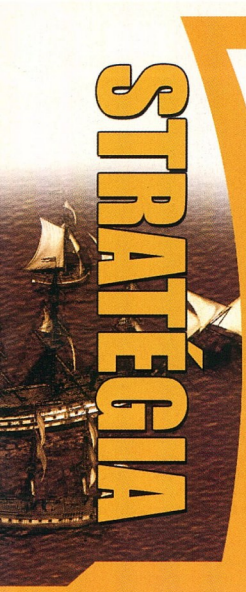
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pentium III 450 MHz, Windows 98/ME, 128MB RAM, 3D gyorsítókártya 16MB RAM-mal, 850 MB HDD **JAVASLAT:** Egy 700-as Pentium III processzor, valamint egy gamepad jó szolgálatot tehet, köszönhetően a konzolos múltnak.

+ Részletes grafika
+ Hangok
+ Tárgyak használata

− Logikátlan kamerakezelés
− Irányítás
− Mentés hiánya

86%



STRATÉGIA

NATURAL RESISTANCE: DAY OF FATE

JOWOOD PRODUCTIONS ● SILVER STYLE ● WWW.SILVERSTYLE.DE/

A JoWooD egyre inkább kezd hasonlítani a hajdan még tapasztalatlan, de törekvő Eidoshoz, hiszen zsenge kora ellenére ugyanúgy igyekszik minden műfajban képviseltetni magát, hátha egy Tomb Raider kaliberű programmal ő is megfoghatja az Isten lábát. Most egy 3D valós-idejű stratégiával kíván a köztudatba robbanni, melyet a Natural Resistance: Day of Fate névvel illetett.

Mint már említettem, a harctér teljesen 3 dimenziós lesz, a táj minden egyes alkotóelemén (tehát mind a sziklákon, mind a fákon, de még az egyszerű bokrokon is) meglátszanak a lövések nyomai, a csapatok után porzik a föld, sőt, kellő „behatás" eredményeképpen akár át is alakulhat, deformálódhat a terep, ezzel is új taktikákra kényszerítve minket. Egy-két jól irányzott találattal hegyeket (a realitás talaján mozogva inkább kisebb dombokat) omlaszthatunk, folyókat terelhetünk másik mederbe, vagy nemes egyszerűséggel elbújhatunk az elhullott egységek „hűlt" helyét jelző kráterekbe – mintha csak egy Red Faction indukálta környezetben járnánk. Mivel készleteink végesek (s a termelés kiváltsága sem áll rendelkezésünkre), hadseregünket csak a lopás szent aktusával tudjuk szaporítani, úgyhogy ha egy egyedül kószáló járműre fáj a fogunk, csak küldjük oda embereinket, s foglaltassuk el velük azt – persze csak miután a távolban pásztázó mesterlövészünk gondoskodott a sofőr nyugodalmáról, merthogy a minden eddiginél részletesebb grafikának köszönhetően erre is lehetőségünk adódik. Megjelenése ez év végén várható.

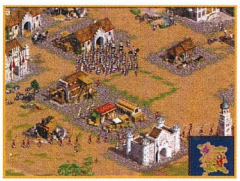
ARMY MEN: RTS

3DO ● PANDEMIC STUDIOS ● WWW.PANDEMICSTUDIOS.COM

Úgy látszik, végre nemcsak maguk a játékosok, hanem a 3DO fejlesztői is belefáradtak a frusztráló Army Men-sorozatukkal való kísérletezgetésekbe, hiszen a soron következő rész készítésének jogát átpasszolták a „kicsit" hozzáértőbb Pumpkin Studios embereinek, akik korábban már egy bizonyos Dark Reign-duóval bizonyították tehetségüket. Így az Army Men: RTS munkacímet viselő projekt plasztikfiguráit a Dark Reign 2 grafikus motorjának egy módosított változata fogja életre kelteni, ráadásul 15 olyan küldetés folyamán, ahol harci színterünket nem mélyárkokkal teli frontvonalak szövevényes hálózata, hanem – gyerekjátékokhoz méltóan – egy családi ház kisebb-nagyobb rejteke fogja képezni. Megrohamozhatjuk a nappalit, végigszánthatunk a konyhaasztalon, darabokra szedhetjük a gyerekszobát, de még a fürdőszobában is megtapasztalhatjuk a győzelmi mámor érzését – vagy a dicső halál közeledtének földöntúli „élményét". Veszteségeinket leplezendő bármikor utánpótlást is eszközölhetünk, ám az egységeink, épületeink gyártásához 2 erőforrásra lesz szükségünk: a plasztikra és az elektromosságra. Az előbbit természetesen az egységeink után maradó „energiabuborékokból", az utóbbit pedig a különféle elemekből, órákból, valamint lámpákból nyerhetjük. A béta fázisban ténfergő program megjelenése jövő év márciusára prognosztizálható.

COSSACKS: THE ART OF WAR

CDV ● GSC GAME WORLD ● WWW.COSSACKS.COM



A Strategy First 3 évszázadot felölelő stratégiai játéka, a Cossacks: European Wars januárban végre egy kiegészítővel lesz gazdagabb a „meglehetősen" árulkodó címet viselő The Art of War személyében. Ugyanúgy, mint az eredeti játékban, itt is a XVI. és a XVIII. század közötti időszak eseményeinek történéseit élhetjük át újra, csak éppen az eddig rendelkezésre álló 16 állam mellett még további 2 nemzet (dán és bajor) valamelyikének vezetőjeként. A program nem kevesebb, mint 30 nevezetes csatát vonultat föl monitorjainkon, méghozzá olyan, történelmünket igencsak meghatározó konfliktus közepette, mint az Angol polgárháború (1650), a Holland forradalom, az orosz-török háború (1789), valamint a szakkönyvekben csak hohenfriedbergi csataként (1745) emlegetett borzalom.

33 ... Impossible Creatures
34 ... Laser Squad Nemesis
35 ... Myth 3
38 ... Civilization 3
41 ... Star Wars Battleground
42 ... Empire Earth
44 ... Etherlords
46 ... Battle Realms
48 ... Star Trek Armada 2

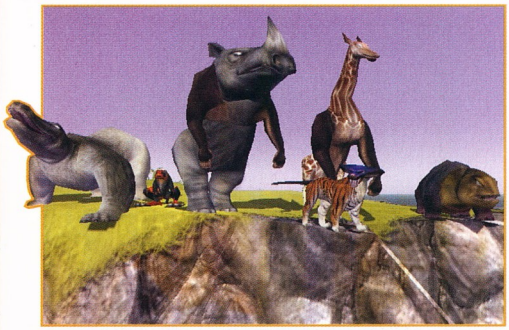
TARTALOM

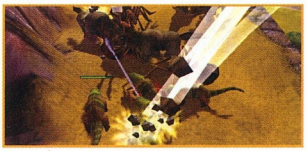
1. Black @ White	Electronic Arts
2. Age of Empires 2	Microsoft
3. Settlers 4	Blue Byte
4. Red Alert 2	Electronic Arts
5. Commandos 2	EIDOS Interactive
6. Art of Magic	Virgin
7. Etherlords	Fishtank Interactive
8. Patrician 2	Infogrames
9. Emperor: Battle for D.	Electronic Arts
10. Battle Realms	UBI Soft

TOP 10

HOMM 4	2002/02	3DO
Warcraft 3	2002/02	Blizzard
Age of Mythology	2002/05	Microsoft
Sovereign	2002/05	Sony Online
Capitalism 2	2001/12	Ubi Soft
Age of Wonders 2	2002/03	GOD Games
Master of Orion 3	2002/03	Infogrames
Lords of the Realm 3	2002/11	Vivendi
Republic	2002/02	Eidos
Warlords Battlecry 2	2002/06	Ubi Soft

ELŐREJELZÉS





IMPOSSIBLE CREATURES

▸ MICROSOFT ● RELIC ENT ● WWW.LONELYCATGAMES.COM ◂

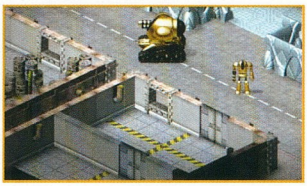
IMPOSSIBLE CREATURES – AVAGY A RELIC ÍZLETES GÉNKOKTÉLJA RTS-TÁLALÁSBAN, MEGVIZSGÁLTUK HOGYAN ÁLL AZ IDEI E3 EGYIK NAGY DURRANÁSA

Az emberi fajnak valahogy mindig is kivételes tehetsége volt belekontárkodni a természet zavarba ejtően sokszínű világába. Ahelyett, hogy egyfajta szimbiózist alkotva próbált volna együttműködni vele (pedig abban élünk, csak valamilyen okból kifolyólag nem akarunk tudomást venni róla...), folyton felrúgta az évmilliók során kialakult evolúciós törvényeket, csupán azért, hogy kényelmesebbé – és egyúttal üresebbé – tegye közvetlen környezetét. Így volt ez számtalan, mára már kihalt állat és cellulózhiány miatt szétdúlt (eső)erdő esetében, az űrszemét problémájának pofátlan módon történő megoldásáról nem is beszélve. Hatalmi törekvéseiben mára már odáig jutott, hogy élet és halál ura akar lenni, sőt, annak körülményeit is befolyásolni szeretné! Igen, korunk, illetve jövőnk revolúciójáért felelős génsebészet árnyoldaláról beszélek, hiszen az amúgy gyógyíthatatlan betegségek kezelése, illetve megszűntetése mellett sajnos az ősi ösztön programozta „Tökéletes utód létrehozása" kényszerképzet megvalósításában is szerepet kapott – akárcsak cikkünk tárgyában, az Impossible Creatures-ben.

A leánykorában Sigma: The Adventures of Rex zengzetes címet viselő RTS származását tekintve tulajdonképpen 2 talpraesett valósidejű stratégiától eredeztethető; látványvilágát az isteni Black & White, alapötletét szemlélve pedig korát meghazudtolva a génterápia létjogosultságát bizonygató Bullfrog-remekmű, a Gene Wars ágyékában fogant. A készítők az egészet ráadásul a Dr. Moreau szigete c. filmgyalázattal is megbolondították, hiszen – bár a cselekmény napjaink helyett az 1930-as években játszódik, azért – itt is egy magát Istennek képzelő tudóssal kell szembeszegülnünk, aki mindennek tetejébe még egy biológusnőt is elrabolt „szeretnivaló" kis hóbortjai megvalósítása érdekében – ami természetesen a genetikai mutációt lehetővé tevő gép megalkotásában merül ki (Sigma). Az eltűnt doktornő keresésére induló egyszemélyes csapat repülőgépének landolása azonban balul sül el, s a felszerelések java tönkremegy. Így emberünk, lévén háborús veterán, kénytelen önjelölt hősként a fentiekben taglalt biológiai fegyver után nézni, már ha – szó szerint – emberi minősítésben óhajt részt venni a helyi táplálékláncban további alakulásában. Szerencsére mindehhez segítséget is kap néhány helyi lakos személyében, akiket szintén ellenállásra sarkall a megszállott tudós (öko)sziszlematikus felforgató tevékenysége. Tulajdonképpen ők lesznek a mi kis peonjaink: gondoskodnak bázisunk energiaellátásáról illetve karbantartásáról, feltöltik takarmányban szűkös karámjainkat, és persze mindenekelőtt begyűjtik a vadonban kószáló állatokat. A jószágok összeharácsolásával azért jó lesz vigyázni, tekintve, hogy a szigeten meglévő 50 állatfaj képviselőiből csak meghatározott számú lézeng a szigeten, s ha túl sokat viszünk el az egyikből, felborulhat a térség ökológiai egyensúlya, ami ha közvetetten is, de génállományunk erőteljes átrendeződéséhez vezethet. Márpedig ki akarna csak egy, a kicsinyke rovarok családjából álló seregre támaszkodni? (Bár egy sáska-pók kompozíció látványától talán még egy sokat látott orrszarvú-gepárd együttes is megfutamodna...) Sokkal hatásosabb a ragadozókra hagyatkozni (pl. oroszlán-hiéna), bár igazán veszedelmes lényeket elsősorban az egymástól távol álló fajok keresztezéséből nyerhetünk (pl. denevér-kígyó). Haderőnk változatosságának csak a képzelet szab határt: ha úgy tartja kedvünk, összeelegyíthetjük a színjátszó kaméleon és az állkapcsával négyzetcentiméterenként akár 700 kg-os (!) erőkifejtésre képes hiéna génszekvenciáit, megáldhatjuk a nehézkes vízilovat fürge antiloplábakkal, szélnek ereszthetjük ég „hátán" nyargaló pegazusainkat vagy teret adhatunk a kissé groteszknek ható zsiráf-bálna kombinációnak (képzeljük csak el, milyen lehet egy méretes farokuszonnyal „csaholó" zsiráf :)).

Noha az elhangzottakból csupán annyi tűnik ki, hogy a multiplayerben max. 8 játékost elbíró Impossible Creatures a géntechnológiát csak egy újabb különlegességként kívánja felhasználni, azért én bízom benne, hogy a jövő évben esedékes megjelenésekor – ha akaratlanul is, de – eszünkbe juttatja majd a fentebb említett film legfőbb üzenetét, miszerint az állatok (még a számunkra bizarr kreatúráknak látszók is) sokkal emberibbek, mint mi magunk vagyunk – vagy fordítva?...

Puma



LASER SQUAD NEMÉZIS

▸ CODO GAMES ● WWW.LASERSQUADNEMESIS.COM ◂

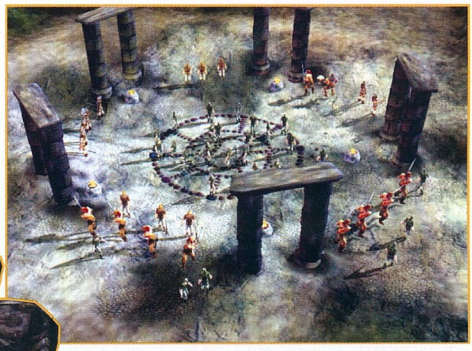
KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA, IGENCSAK NEVES ELŐD ÉS ISMERETLEN FEJLESZTŐ CSAPAT, MINDEZ A MAI KORNAK MEGFELELŐEN INTERNETEN KERESZTÜL.

You've got mail!
Hamarosan a személyi számítógépek /h/őskorából bukkan fel egy játék, Julian Gollop az X-Com szülőatyjának '87-as alkotását a Laser Squad-ot hívja tetemre a történelem, méghozzá az egykori alkotógárda prominens képviselői adnak új külsőt a vén csontnak, s keltik életre a taktikai csapat-játékok új generációs mintapéldányát.
A stratégiai tábort erősítő Laser Squad: Nemezis, a ma már kissé avittnak tűnő elődjéhez, vagy a kissé népszerűbb UFO, illetve a korban hozzánk közelebb álló Jagged Alliance sorozathoz hasonlóan, két osztag körökre osztott küzdelmét prezentálja, csak épp a gépi intelligenciát nélkülöző multiplayer jellegű duellekben. Anno még az eredetiben is volt kétszemélyes party – az old school szembekötős fajtából- magyarul, amíg az egyik fél lépett, a másik a falat bámulta a fair play szellemében. Nos ezt a módszert már lelépte a hálózatok fejlődése, -a 21. századba nem szívesen osztozkodunk a gépeken ☺- így hát a jelenleg bétában tobzódó Nemesis vette a kor igényét, és az internetes levélforgalom élénkítése mellett tör ládzsát. Play-by-e-mail, ahogy az angolszászok emlegetik. Körökre osztott wargamekben /Panzer General, East Front/ gyakorta előfordult ez a szösszenet, csak épp hamar megkeseredett tőle a szájíz, hisz az ellen lépéseinek alapos 'kivesézése' után, olyan választ küldött az ember, hogy attól koldult a túloldal. Ám ennek vége, az újszerű szerver-kliens háttér mellett elvileg ki van csukva mindenféle rosszhiszemű előnyszerzés. A módszer lényege a fázisokra bontott real-time harcrendszerben leledzik. A Combat Mission-ban már megcsillant valami hasonló, olyan "ember tervez, isten végez" mintájú megközelítésről van szó. Érthetőbben kifejtve, úgy fest a dolog, hogy a játékosok által az adott körben előírányzott lépések, valamint a kijelölt célok, csak a "karika" végén, egyazon időben kerülnek végrehajtásra – méghozzá a szerveren. A központi masina aztán mindkét félnek visszaküld egy értesítőt, s ez a kivonat valós-időben mutatja meg az eredményt. Az ilyesfajta harcmodor nagyfokú rugalmasságot feltételez, ezért számos reagálási, viselkedési mutató állítható be a nem várt események leküzdésére - a fegyverhasználatot, és a mozgási normákat szabályozó részben.
Az e-mailes mészárlás persze korántsem céltalan, a háttérben egész komoly kis sztori működik. Cirka 3500 év múlva két hatalmas ellenség készül leszámolni örököseinkkel. Az idegen-kolónia /Spawn/ számbeli fölényének, és kegyetlenségének teljes tudatában, míg a másik önfejlesztő droid sereg /Mechanoids/, replikációs technológiával felvértezve szeretne koponyahegyet emelni a jövőbeli civilizációnk csúcsán. De az ember "furcsa állatfajta", nem hagyja magát legyőzni /Space Marines/…
Gondolom, mindenkinél tiszta, hogy az előbbiekben említett három faj speciális egyedeiből lehet majd rekvirálni, kinézetre kicsit Starcraft-os a kínálat, de oda se neki. Sokkal fontosabb, hogy egyetlen egységnek 25! jellemző sajátossága lehet, kezdve a nagyságától, a mozgási lehetőségein át, egészen a nála lévő fegyverzet hatásfokáig. Sőt, olyan apróságok is bejátszanak, mint a reakcióidő, a látás-láthatóság viszonya, személyes képességei közül a hallás, de az is kideríthető, hogy mekkora tápértéket jelent majd az idegen királynő ebédlőasztalán.
A terep csupán egyetlen szintnyi, és a kis létszámú csapatokat főleg zárt tereken terelgethetjük - lerombolható falak, felrobbantható ajtók, átlőhető ablakok között. A grafikai megjelenítés érdekessége, hogy kétféle verziójú izometrikus megközelítést támogat, az egyszerűbb kliens a low-end gépeken nyargaló felhasználókat, míg a Diabló2-höz hasonlatos színpompás verzió a középkategóriát célozza.
Jöhet az utolsó kérdés, vajon mindez menynyibe kerül majd? A tesztelés után, a kliens rész már decemberben valószínűleg letölthető lesz, és a "rendszerbérlet" várhatóan 2-3 dollár/hónap. Ezért a csekély összegért Ligában tobzódó ellenfél-halmazt, folyton újuló küldeteséket, pályákat, és egységeket "csenget" majd a Co Do.

Tika

LASER SQUAD TÖRTÉNELEM

1987 - ZX Specrum, C64 / Target Games
1988 - Amiga, Atari ST / Micro Illusions
1992 - IBM PC / Krisalis
A neten az összes verzió fellelhető, elég csak egy keresőbe beírnunk a Laser Squad nevet és több tízezer címet kapunk egy pillanat alatt.



MYTH III
THE WOLF AGE

▸ TAKE 2 ● MUMBOJUMBO ● //MYTH.GODGAMES.COM ◂

EGYIK SZEMÜNK SÍR, MÁSIK MEG NEVET: HÍRES ŐSÖKNEK BETEG (DE TÁN GYÓGYÍTHATÓ) UTÓDA SZÜLETETT…

Az 1997-es évben három zászlóshajó futott be a valós idejű stratégiai játékok tengerének kikötőjébe, a két éve ott hánykolódó Command & Conquer klónok yachtjai és csónakjai közé: a Total Annihilation, a Starcraft és egy addig csak Machintosra fejlesztő (Minotaur, Marathon) chicago-i cég, a Bungie formabontó játéka, a Myth: Fallen Lords, ahol a nyersanyag-menedzselést teljesen kiszorította a színtiszta stratégia, a csata, a küzdelem. Az 1999-es folytatást, a Myth II: Soulbrighter-t az átvezető mozik, a humor, izgalom, a hangok és a multiplayer rész mind egyedivé és legendássá tették.

Amikor 1999-ben a Bungie-t felvásárolta a Microsoft (erről részletesen írunk az Xbox-ról szóló cikkünkben), és a Take2 megkapta a Myth jogait, a kiadó elhatározta: elkészíti a kultikus játék folytatását. A rengeteg jelentkező közül kiválasztottak egy újonnan alakult kaliforniai céget, a MumboJumbo-t (melyet a korábbi Ritual Entertainment – Heavy Metal: FAKK 2, Sin – két guruja alapított), és megbízták őket a Myth III elkészítésével. A játék rekordidő, alig 10 hónap (!) alatt készült el, és tulajdonképpen nem más, mint a második rész „átöltöztetése" az új idők divatjának megfelelően, természetesen vadonatúj történettel. Sajnos a kapkodás szomorú eredményt hozott: a játék ki sem látszik a bugokból… Egy külhoni internetes fórum közössége nem átallotta összeírni a hibákat: 134 darab van belőle, és én még találtam újakat is… Szerintem ez kisebbfajta világcsúcs, bár kétes a dicsőség. A fejlesztők már beigérték a javítást, mi, játékosok pedig lassan beletörődünk a ténybe: a pénz istene divatba hozta a „kiadjuk gyorsan, aztán majd foltozzuk" elvet. Szomorú, dühítő, elkeserítő…

A kissé hosszúra nyúlt bevezető után lássuk magát a játékot!

Miután a második részben végeztünk az utolsó gonosz nagyúrral, a Soulbrighterrel is, természetesen új sztori után kellett nézni. Mint az már más játékoknál több esetben bevált, a fejlesztők visszanyúltak a múltba: a történet ezer évvel az előző részek előtt játszódik, és egy ősi mítosz feléledésével a legendás barbár harcos, Connacht, a Farkas nyomába eredhetünk, aki megtörte a gonosz Moagin rémuralmát, és elsöpörte a földről a Myrkridian fajt, békét és reményt hozva a világnak. Az új játékban négy hős lesz a főszereplő: Connacht, Damas, Ravanna és Myrdred. A Myth rajongók most bizonyára felkapják a fejüket: de hisz a Bukott Urak is négyen voltak (Balor, Soulbrighter, Shiver és a Deceiver), és egykoron ők is hősként a Fényben jártak! Nos, megígérhetem: a régi játékosok már az első találkozásoknál homlokukra csapnak, és amint a vége főcím megjelenik, és főhősünk agyában felsejlik baljós végzete, a mozaik minden eleme a helyére kerül, és kiderül, hogy marad még egy következő részre elegendő mesélni való!

A grafika természetesen immáron teljesen 3D-s; nemcsak a környezet, hanem a karakterek és minden szélben hajladozó fa és fűszál. Bár a Myth III megörökölte az előző rész motorját, teljesen átszabták azt, és a fejlesztők nem spóroltak: a játék elsők között használja az ATI legfrissebb csodáját, a True Formot, és persze a legfrissebb videokártya-generáció minden növumát, teljes DirectX 8 támogatás mellett. Ennek meg is látszik az eredménye: régebbi grafikus kártyán 800x600-ban még épphogy játszható a Myth3, a határ akár 1600x1200 is

lehet, ha bírja a vas. Sajnos az előző részhez képest a betűméret a felbontással együtt változik, így 1024x768-ban is már szinte olvashatatlanul kicsik a betűk, nem beszélve nagyobb felbontásokról. 800x600-ban a felső információs panel alaposan leszűkíti a látómezőt, szerencsére mind ez, mind az alsó gombsor eltüntethető (előbbi két, utóbbi egy lépésben, az F6, illetve F5 gombokkal), de buta és érthetetlen módon egységeink legfontosabb információja, azaz hogy mennyi speciális tulajdonsága van még (törpéknél a táskaaknák száma, gyógyítóknál az orvosság, varázslóknál a „töltés" mennyisége), a felső panel tetején található…

Egyébként a grafikára nem lehet panasz, a textúrák igazán jól eltaláltak, a különböző helyszínek hangulatosak, és a karakterek kidolgozása is megfelelő, animációjuk nem nélkülözi a humort sem. A csontváz alapú karakteranimációról a Ritual jól bevált Tiki Skeletal Animation Systemje gondoskodik, melynek áldásos hatását már megcsodálhattuk a FAKK 2-ben, illetve az American McGee's Alice-ben, a fő animátor pedig hazánkfia (lásd keretes írásunk!). Az új fizikai modellnek köszönhetően a robbanások nyomán behullámzik a talaj, szele elhajlítja a fákat, a karakterek egyedi árnyékot kaptak. Kár, hogy a robbanás maga elég szegényesre sikerült, és lényegesen kevesebb a vér, mint a második részben, pedig gyerekzár itt is van. És egy durva dolog: egységeink a „vízen járnak", azaz semmiféle látható jele nincs a vízbelépésnek…

A legnagyobb bajom, hogy odaveszett az előző részek „feelingje". A második rész szerintem minden idők egyik leghangulatosabb játéka volt a maga rajzfilmszerű átvezető mozijaival. Az új epizódban összesen csak négy darab rövidke renderelt kisfilmet találunk (egy az elején, egy a végén, kettő közben – Quick Time formátumban), melyek 360x243-as méretből vannak kirakva teljes képernyőre – az eredmény elég siralmas. Az átgondolatlanságot jelzi, hogy a 8. pálya egy, napjainkban divatosan a játék motorjával „vetített" mozi, ami sokkal megragadóbb és hangulatosabb, és ha a készítők ennél a megoldásnál maradnak, egy szavunk se lehetne.

Szerencsére a hangok és a zene kitűnően sikerültek. Sajnos ugyanúgy, mint régen, a küldetések alatt most is csak környezeti zajok és hangok hallatszanak (meg a szövegek, a jó öreg „kezsölti" (casualty = veszteség), no meg karaktereink és ellenségeink mondókái – kedvencem a törpék „Move here, move there…" („Gyere ide, menj oda…") zsörtölődése). A kelta gyökerű, nyomokban dél-európai és némi törökös elemeket is felvonultató, jól hangszerelt, csodaszép muzsika (megérdemli, hogy nevén nevezzük: Zak Belica munkája) csak a menükben hallható, illetve a küldetések utáni értékelés és az átvezető részek alatt festi alá a narrátor jól ismert mély hangját (de jó lett volna csata közben hallgatni!). A teljes mp3 formátumú hanganyagot én egy szombat délelőtt hallgattam végig WinAmppal, mivel Windows XP alatt lett volna zene, de ezen op.rendszer alatt nem fut a játék (Win95 alatt sem!!!). Csak a főmenüig jutottam el, Win98 alól indítva pedig nem játssza le az mp3 formátumú fájlokat a program, csak a néma csöndben, méla lassúsággal scrollozódó feliratot kell olvasgatnunk, néha bézs alapon fehérrel, ami egy idő után fárasztó és unalmas. Ráadásul eközben rendszeresen összeomlott a játék (lehet, hogy a zenefelelős rutin erőlködött ezalatt, aztán feladta…), így kénytelen voltam egy idő után ezen részeket átlépni, ettől viszont némiképp értelmetlenné váltak a küldetések, hiszen nem tudtam, mit miért teszek, kiestem a sztoriból, ami rendesen hazavágta az egészet…

A játékmenetet kissé kiegyensúlyozatlannak éreztem. Könnyű fokozatban két nap alatt végigjátszottam a Myth III-at, de hol hihetetlenül egyszerű és bagatell feladatot kaptam (például a 9-es pálya [Battle to

Egy kis meglepetés

A Spider God pályán, azon a helyen, ahol megtaláljuk a Taint és a SunHammert, ha jól körülnézünk, észrevehetünk egy megrepedt falat. Robbantsuk be, és egy igazi díszkápókat fogunk találni! Ha kiszórakoztunk magunkat, robbantsuk fel szegényeket…

Myrgard], ami szerintem csak a sztori folytonossága miatt került a játékba, vagy a 22-es [The Heartstone of Nyx], ami sétagalopp volt), hol „mission impossible" magasságú már bocsánat a szóért, de orbitális szívatás részesei lehetünk. Tipikus példa erre az utolsó, ötödik „felvonás" szinte mind a négy küldetése, amely kétségbeejtő erőfölényt állít ellenfeleink oldalára. Közepes és nehéz fokozaton viszont iszonyúan nehéz a játék, mivel karaktereink jóval kevesebb sebzést visznek be ellenfeleinknek, kipróbálását csak sok türelemmel és megszállottsággal rendelkező hardcore gamereknek ajánlom! Sajnos a fejlesztők itt nem követték a játékdivatot: csak új játék kezdetekor tudjuk kiválasztani a nekünk szimpatikus nehézségi szintet a három lehetséges közül, a küldetések előtt nem. Ha teljesitettünk egy pályát, azt elérhetjük az új játék menüpont alól, és így kipróbálhatjuk más fokozaton is. Itt hadd említsek meg egy cheat-et: a CTRL és a + billentyűk lenyomásával megnyerhetjük az adott pályát! Ha tehát valaki magasabb szinten esik neki a küzdelemnek, és sehogy sem boldogul a küldetéssel, cheat, és új játék, alacsonyabb fokozaton! Én ezt a lehetőséget csak egyszer használtam, kényszerből: a 7. pálya (The Crypt of Mazzarin) egy bizonyos részétől kezdve a visszatöltések nem működnek, „kiakad" a game, ezért hiba nélkül, jóformán egyvégtében kellene végigjátszanunk a szintet, legalábbis (remélhetőleg) az első javítókészletig. Összesen 26 küldetés van (ebből 25 játszható, egy a fent említett mozi), plusz a régebbi játékosoknak is ajánlható tréningpálya.

Az irányítás egyszerű és könnyű, de javaslom az „Options/Mouse" menüpont alatt a „Top Corners Rotate Camera" és a „Bottom Corners Orbit Camera" kikapcsolását. E nélkül amint a kurzort a képernyő sarka felé visszük, a pálya elpördül, ez adott szituációban életveszélyes lehet (például, ha így egy magas fal kerül a látótérbe az ellenfél támadása közben, mivel sajnos a falak és más tereptárgyak nem átlátszóak, vagyis teljesen valósághűen viselkednek, ami néha kifejezetten idegesítő). A forgatáshoz használjuk inkább a jobb egérgombot vagy a megfelelő billentyűket!

Mint már volt róla szó, a Myth II egyik nagy erőssége volt a multiplayer rész, melyet online a Bungie.Net-en lehetett játszani. Mivel ez a lehetőség megszűnt, a fejlesztők a legegyszerűbb megoldást választották: felkéredzkedtek a GameSpy szerverére, mely egyre több napjainkban megjelenő játéknak ad otthont. Direkt TCP/IP kapcsolat nincs is a játékban, csak a GameSPy Arcade interfészén keresztül kapcsolódhatunk a webre… Ezt egy vasárnap délután próbáltam ki, és 64k-s ISDN kapcsolattal meglepően szépen és simán tudtam játszani, sőt host-ként saját játékot indítva is gond nélkül futott a dolog, csak a negyedik menetre őrült meg a játék, de akkor nagyon…
A Myth II-höz hasonlóan itt is végigjátszhatjuk a szóló mód küldetéseit kooperatív módban, egy kiválasztott félhez csatlakozva, ezenkívül új és régi MP típusokkal is találkozhatunk, mint például az UT féle Assault, de van CTF, LMoTH, KoTH, és DM is. Lehetőség van a „unit trade"-re is, vagyis minden egységünk bizonyos pontot ér, ezeket visszaadhatjuk, és a kapott pontokért más egységeket vásárolhatunk.

Sajnos elég kevés térkép van, és ez egyelőre így is marad. Ugyanis a kapkodásnak „hála" a beígért (és a játék dobozán is szereplő!!!) küldetésszerkesztő, az M2-ben jól bevált „Fear and Loathing"-ot leváltó platformfüggetlen és nagy dirrel-dúrral beharangozott Vengeance teljes egészében hiányzik az aranykorongról, mivel nem készült el(!), és csak később lesz letölthető – ingyenesen. No comment…

Most következne az értékelés, amellyel bajban van a cikkíró. Mert hogy lehet egy olyan játékot a maga teljességében nézni, amelyhez külön játszom le a háttérzenét és hallgatom meg a sztorit, amely léptennyomon összeroskad menet közben, és üvölt a hibáktól?! Ettől függetlenül a zene valóban öröm a fülnek, a grafika pedig a szemnek, mégis valahogy hiányérzet maradt bennem a végigjátszás után. Én a magam részéről a sorozatból még mindig a második részt tartom hozzám közelebb állónak, főleg hangulata miatt. De azért az új rész is megéri egyszer a végigjátszást – ám csak majd az első javítókészlet után. Egy szóval: kezsölti…

Kredenc

HAZÁNK FIA!

A játék eleji stáblistában egy magyarosan csengő nevet fedeztem fel: **Victor Raez**. Nos, a MumboJumbo weblapján kiderül, valóban hazánk fiát tisztelhetjük az úrban. A budapesti születésű fiatalember, aki korábban az LRI-nél dolgozott Ferihegyen, azzal a feltett szándékkal érkezett a **nagy vizen túlra**, hogy animátor legyen, és immár három éve álma valóra vált, amint meggyőződhetünk róla, sikerrel!

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pentium 400 MHz, 64 MB RAM, 600 MB HDD, 3D-s videókártya OpenGL támogatással, Windows 98/ME/NT/2000 (95 és XP NEM!!) **JAVASLAT:** Minél erősebb videókártya és vas, sok memóriával, 3D-s hangkártya

Grafika, zene, hangok

Másfél száz bug, küldetésszerkesztő hiánya, szegényes MP és mozik
Átgondolatlan és összecsapott kivitelezés

79%

CIVILIZATION III

INFOGRAMES ● FIRAXIS ● WWW.CIV3.COM

A CIVILIZATION 1. ÉS 2. RÉSZE TÖRTÉNELMET CSINÁLT. SIKERÜL EZ HARMADSZORRA IS? MINT LÁTNI FOGJUK SID MEIER-BEN MÉG BÍZHATUNK.

10 évvel ezelőtt, a 8 MHz-es PC-k és a VGA monitorok idejében jelent meg a Civilization. A program a mára már legendává vált Sid Meier mérföldkőnek tekinthető körökre osztott stratégiai játéka volt. Az alapötlet egyszerű: vezesd végig civilizációdat az őskortól kezdve egészen a modern időkig, versenyezve a Földön lévő többi birodalommal. Alapíts városokat, fejleszd őket épületekkel, haladj előre a tudomány világában, és egyre újabb technikai ismereteket szerezve erősítsd birodalmadat. Természetesen az emberi mentalitást ismerve a háború sem maradhatott ki a programból. Így az építkezés mellett a hadvezetésben is jeleskedni kellett, de ha valaki békésebb természetű volt, az diplomatákkal és kémekkel is törekedhetett a világuralom megszerzésére. A győzelem a többi civilizáció elpusztításával vagy az Alpha Centaury rendszer elérésével volt lehetséges. Ebből a néhány mondatból is érezhető, hogy már az első epizód is igen összetett program volt, és a mesteri szinten való játékhoz igen sok tanuláson keresztül vezetett az út. A második rész 1996-ban jelent meg, szebb grafika, csiszoltabb játékmenet és egy pályaszerkesztő tette teljessé. Azóta megjelent még egy „gyengécske" kiegészítő (Test of Time), és egy hasonló sorozat is egy másik fejlesztőtől (Civilization: Call To Power), de mostanáig kellett várni a Civ harmadik részére.

A mai játékdömpingben a 3-as sorszám egy játék nevében igencsak elbizonytalanító lehet, és nem feltétlenül jelenti azt, hogy az előzőnél jobb programot kapunk. Sok fejlesztő az új részt azzal próbálja meg eladni, hogy feltupírozza a grafikát, néhány dolgot megváltoztat, és már mehet is a játék az üzletek polcaira. Igen ritka manapság, hogy egy sorozat újabb epizódja valóban megérje a vásárt. Vajon Sid Meier új programjára is ez a jellemző?

A program első ránézésre nem sokban különbözik az előző részektől. A grafika ugyan szebb lett, a kezelést könnyebbé tették, néhány új egységet, technológiát és épületet beraktak, néhányat töröltek, de az öreg rókák számára túlságosan is ismerős dolgok kerülnek elő. Aztán ahogy telik az idő, egyre több újdonság és módosítás jelenik meg, és ha valaki olvasgat a neten egy kicsit, akkor kezdi megérezni, hogy ebben az esetben tényleg van új a nap alatt. Az alapelv természetesen nem változott. Ie. 4000-ben kezdünk, és 2050-ig tart a játék. A játék befejezéséhez sok út vezet: a katonai és űrhajós végkifejlet megmaradt, de diplomáciai, kulturális és területi (ha a föld 75%-a a miénk) győzelmet is arathatunk.

A játék kezdetén meg kell határoznunk, hogy melyik nemzetet szeretnénk képviselni. Minden nemzet két alapvető tulajdonsággal bír, lehet katonai, kereskedelmi, gazdasági, diplomáciai, vallási, ipari illetve tudományos beállítottságú. Mindegyik jellemző különféle előnyöket biztosít, ezeket a játék során érdemes kihasználni. Első ránézésre a különbségek nem nagyok, ám sokat jelenthetnek, ha jól kijátsszuk őket.

Civilizációnk alapjai a városok, itt élnek és dolgoznak alattvalóink. Megalapításuk után a városlakókat a város körüli területre küldhetjük dolgozni. A térkép hegyei, folyói, sivatagjai különféle mennyiségű élelmet,

NEM MIND ARANY, AMI FÉNYLIK

A játékban az AI nagyon hajt a csodák megépítésére, erőforrást nem kímélve. Amikor csak hozzájut egy-egy technológiához, ami lehetővé tesz egy csodát, szinte azonnal nekiesik a megépítésének. Az ember hajlamos versenyezni, hogy minden csodát ő építsen meg – pedig nem mindegyik ér annyit, hogy foglalkozzunk vele. Például a Great Wall – a harcrendszer ismeretében – szinte semmit nem ér, a Manhattan Project pedig nemcsak az építőknek, hanem a világ összes civilizációjának lehetővé teszi az atomfegyverek használatát. Jól nézzük meg tehát, mit építünk!

nyersanyagot illetve kereskedelmet képviselnek. Az élelem a lakosság fenntartásához, növekedéséhez szükséges. A nyersanyagok mennyiségétől függ, hogy a város milyen gyorsan képes az új épületeket és katonai egységeket megépíteni. A kereskedelem vagy pénzt hoz az államkasszába, melyet városaink és hadseregünk fenntartására fordíthatunk, vagy a tudományos fejlődést segíti elő.

A városokban építhető épületek növelhetik a termelékenységet (gyárak, erőművek), a befolyó pénzösszegeket (bank), de gyorsíthatják a lakosság növekedését (magtár) valamint a tudományos kutatásokat (egyetem, könyvtár) is. A városok körüli területeken továbbá építhetünk bányákat, utakat illetve öntözőrendszereket, melyek növelik egy terület gazdasági értékét. Természetesen a városlakók nem zombik, így hangulatuk is folyton változik. Egy háború vagy a város túlzsúfoltsága elégedetlenkedést szíthat, s ha egy városban az elégedetlenkedők vannak többségben, akkor a város fellázad – ilyenkor a termelés teljesen leáll. Ezt megelőzendő építenünk kell templomokat, kolosszeumokat, de ha rendelkezésre áll a térképen luxuscikk, az is segít a probléma kezelésében. Végső esetben a költségvetésből fordíthatunk pénzt a lakosság kedvének javítására.

A játékban fontos szerepet játszanak a világcsodák. Olyan épületekre gondoljunk, mint a Nagy Piramis vagy a kínai Nagy Fal. A csodák megépítése technológiafüggő, és amelyik civilizáció előbb építi fel őket, az élvezheti a velük járó komoly előnyöket. Léteznek kisebb csodák is, melyből több is lehet a világon, ezek építésének lehetősége valamilyen feltételhez van kötve (például a Pentagon akkor építhető, ha már legalább 3 hadseregünk van). Ezek a kisebb csodák is jótékony hatással vannak birodalmunkra.

A kulturális épületek és a csodák „mellékhatása", hogy körönként bizonyos értékkel növelik a városunk kulturális szintjét. Bizonyos értékek elérésekor (10, 100, 1000 pont) a város – és a birodalmunk – határai megnövekednek. Az is megtörténhet, hogy a szomszédos birodalom határközeli városai – látva kulturális növekedésünket – átállnak hozzánk. Így kellő gyakorlással nemcsak hadseregekkel, hanem kultúránkkal is hódíthatunk.

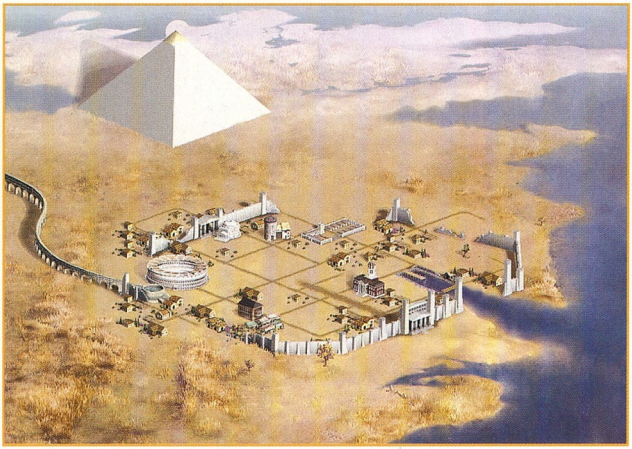
A hadakozás természetesen nem maradt ki ebből a részből sem. A civilizációnk által építhető katonai egységek kezdetben primitív bunkósbotos, dárdás és íjász alakulatok, de később muskétások, majd a modern hadviselés páncélosai, csatahajói és repülői is megjelennek. Az egységeknek nemcsak nevük és támadó/védő/mozgás értékeik különböznek, hanem felhasználási módjuk is. A katapultok és ágyúk például közvetlenül nem támadhatnak, viszont távolról lőhetik az ellenséges egységeket. Néhány egység képes visszavonulni a harcból, ha vesztésre áll. A repülőgépek különféle küldetéseket hajthatnak végre.

Ahogy haladunk előre a játékban, fokozatosan jelennek meg az új egységek, valamint a velük járó újdonságok is.
Minden civilizáció rendelkezik egy különleges katonai egységgel is, amely picit erősebb a többiek által építhetőnél. A Germán civilizáció például Panzer tankokat kap, míg az egyiptomiak már az ókorban használhatják spéci harci szekerüket. Ezek az egységek más-más korban jelennek meg, de nem feltétlenül előnyös egy erősebb tank, ha a másik civilizáció már az ókorban, a játék elején használhatja a különleges egységét.
A harcoló egységek fejlődnek, veterán illetve elit besorolást kaphatnak, így nő az életerejük. Újdonság, hogy amikor egy elit egység győzelmet arat, megjelenhet egy vezér, aki hadsereget hozhat létre, mely igen komoly ütőerőt képvisel. A vezéreket ezenkívül a világcsodák építésének gyorsítására is használhatjuk. Érdemes tehát vigyázni a veterán egységekre. Később a modern hadviselés megismerésekor vezér nélkül is lehet majd hadseregeket alapítani.
Több civil egység is létezik, legfontosabbak a settler, aki az új városokat alapítja, és a worker, aki az utakat, bányákat építi. Rájuk és a többi védőérték nélküli egységre (katapult, ágyú) érdemes vigyázni, mivel az ellenséges katonai egységek a maguk oldalára állítják őket.

A különféle katonai eszközök építéséhez nemcsak a megfelelő technológia, hanem sok esetben stratégiai erőforrások (acél, ló, olaj stb.) birtoklása is szükséges, melyek a térképen szétszórva találhatóak.
Felhasználásukhoz egy városunk vagy kolóniánk (melyet a worker egység épít) vonzáskörzetében kell lenniük, illetve be kell kötni őket birodalmunk úthálózatába. Természetesen beszerezhetjük ezeket borsos áron a többi civilizációtól is. Ezek az

A DIPLOMÁCIA FONTOSSÁGA

Érdemes odafigyelni kivel/mikor/mire kötünk szerződést. A gép ugyanis **nagyon valósághűen reagál** a szerződések be nem tartására – ha megbízhatatlannak bizonyulunk, annak sokáig tartó bizalmatlanság a következménye. Például ha háborút indítunk egy civilizáció ellen, és más – velünk jóban lévő – birodalommal katonai szövetséget kötünk ellene, majd rövid időn belül békét kötünk, akkor szövetségesünk igencsak **morcos lesz ránk**, hiszen innentől kezdve egyedül kell részt vennie egy háborúban, amibe mi rángattuk bele. A gép nagyon komolyan veszi a diplomáciát, így mi is figyeljünk jól erre a területre.



erőforrások kulcsfontosságúak, hiszen hiányukban csak kezdetleges egységeket építhetünk, főként a modern korszakban, ahol a szén, vas és olaj létfontosságú. Ez azonban felhasználható a többi civilizáció ellen is, mert ezeket az erőforrásokat elhódítva lebéníthatjuk az ellenfél gazdaságát, és kénytelen az elavultabb egységekre támaszkodni.

A játékban a kereskedelem alapja a városokat összekötő úthálózat, valamint a térképen található 8 féle luxuscikk (selyem, drágakövek, fűszerek stb.). Ezek hasonlóképpen működnek a stratégiai erőforrásokhoz, de a luxuscikkek birtoklása a velük kapcsolatban lévő városok lakóinak moráljét javítja. Az utak tehát nemcsak a hadseregeink gyors mozgását, illetve kereskedelmi bónuszokat biztosítják, hanem rajtuk keresztül jutnak a városaink a létfontosságú stratégiai és luxuscikkekhez.

A többi civilizációval nemcsak harcolhatunk, hanem diplomáciai kapcsolatot is létesíthetünk. Akárcsak a valós életben, köthetünk kereskedelmi és katonai szövetségeket, adhatunk-vehetünk technológiákat, térképeket és városokat. A diplomáciai alkudozás jól áttekinthető, és a tanácsadó segítségével pontosan tudhatjuk, hogy az általunk felajánlott alku elfogadható-e a másik fél számára vagy sem. Akár meg is kérdezhetjük partnerünket, hogy egy bizonyos technológia vagy térkép mit ér meg neki vagy mit kér cserébe. Így végre a diplomácia nem egy szerencsejáték, hanem valóban áttekinthető „piactér" lett. Az AI itt elég jól szerepel, a különféle civilizációk helyzetüktől és alapterméketüktől függően válaszolnak ajánlatainkra.

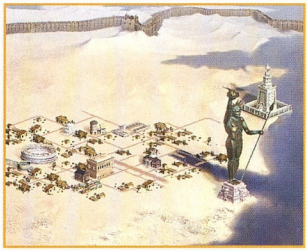
Megfelelő technológia elérésekor a kémkedés eszközeihez is fordulhatunk. Miután létesítettünk nagykövetségeket a többi államban, megvizsgálhatjuk az ellenség városait, szabotálhatjuk a termelést, technológiát lophatunk, esetleg propagandatevékenységet fejthetünk ki, melynek eredményeként akár városok állhatnak át az oldalunkra. E feladatok elvégzése tekintélyes összegekbe kerül és természetesen egy kémakció sikeressége sohasem biztos. Ráadásul, ha a megcélzott birodalom rajtakap egy-egy törvénytelen cselekedeten, annak hírnevünk romlása, esetleg háború lesz a következménye.

Beszélni kell még az államformáról is, mely jelentősen meghatározza civilizációnk teljesítőképességét. Kezdetben mindenki a despotikus uralmat gyakorolja, ám később lehetővé válik a monarchia, köztársaság, demokrácia vagy akár a kommunizmus bevezetése is. Mindegyik államforma más-más előnyökkel és hátrányokkal bír. A despotizmus például viszonylag könnyűvé teszi a hadsereg fenntartását, de a termelés és a tudományos fejlődés nem igazán az erőssége. Ellenben a demokrácia gazdaságilag és a technológiai versenyben is nagy előnyt jelent, de a lakosság nehezen tűri a hadsereg fenntartását és a háborúkat. Helyzetünktől függően kapcsolgathatunk a különféle államformák között (néhány körös anarchia árán). Békeidőben célszerű a köztársaság vagy a demokrácia, ám háborúkban hasznosabb egy harciasabb államforma.

Sokáig lehetne még sorolni a rengeteg újdonságot, amely a Civ3-at jellemzi. A játékhoz azonban részletes on-line dokumentáció és egy beépített Civilopedia is található. Ez utóbbi a játék szinte összes pontjáról elérhető, és több mint elegendő információt ad döntéseink meghozásához. Néha azért is szükség van rá, mert egyes

Civilization multiplayer?

A játék – már csak körükre osztott stílusa miatt is – egyértelműen az egyjátékos kategóriába tartozik. A Civben egy emberi játékos már az ókor vége felé akár tíz percet is eltölthet egy-egy körben, ezért boltokba kerülő verziója nem is tartalmaz multiplayer lehetőséget. Az interjúk során azonban Jeff Briggs (a Firaxis elnöke) úgy nyilatkozott, hogy nem mondtak le a többjátékos módról sem. A játék megjelenése után előtérbe kerül egy olyan multiplayer lehetőség megvalósítása, ami élvezetessé tudja tenni ezt a nem túlságosan akciódús játékot. Várhatóan egy patch formájában fogunk találkozni vele, ha valóban elkészül majd.



funkciók (számomra érthetetlen módon) csak speciális billentyűkombinációkkal érhetőek el. A játék elején ezért még a sorozat ismerőinek is javasolt egy kis előtanulmány és a Civilopedia átböngészése.

A sok újítás azonban fabatkát sem ér, ha a gépi ellenfél gyenge. A Civet 6 nehézségi fokozaton játszhatjuk. A leggyengébb fokozat egyfajta gyakorlásnak is tekinthető, ám a többi már komolyabb kihívást jelenthet még a veteránok számára is. A készítők elárulták, hogy a legerősebb fokozaton eddig még senkinek – nekik sem – sikerült győzelmet kivívnia. Ne gondoljuk azonban, hogy ezt kizárólag a gépnek adott mindenféle bonusszal és csalással érték el, ami jellemző napjaink stratégiai programjaira. A tervezők ugyanis maximálisan figyelembe vették az első két részről kapott játékosi visszajelzéseket, olvasták a levelezőlistákat és a Cives honlapokat, valamint feltűnően hosszú tesztelési időt töltöttek el a fejlesztés során. Így sok, a játékosok által használt stratégiára felkészítették a programot, sőt, a program maga is alkalmazza ezen trükkök egy részét. Így a régi játékosok néha szembesülhetnek azzal, hogy saját húzásaikat a gép alkalmazza ellenük.
Az AI azonban nemcsak ellenünk van – hatalmas birodalmunk vezetésében ugyanis tanácsadóink is segíthetnek, és 20-30 város vezetése esetén már célszerű rájuk is hagyatkozni. Bár a tanácsadók által irányított városok felügyeletre szorulnak, nagy segítséget jelentenek a birodalom építése során.

Összességében elmondható, hogy a Civilization 3. része remekre sikerült. Sid Meier újból hozta formáját, és valóban élményszámba menő játékot alkotott, így a sorozat ismerőinek és azoknak a stratégáknak is ajánlható, akik most fognak először találkozni ezzel a játéktípussal.

Szabfer

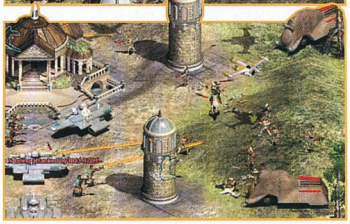
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII-300 Mhz, 64Mb RAM, DirectX 8, 500Mb harddisk
JAVASLAT: Több RAM és erősebb processzor mindenképpen javasolt, főleg a játék vége felé.

Jól megtervezett játék rendszer
Változatosság
Korrekt AI

Néha bonyolult kezelés
Sok időt, tanulást igényel
Vége felé lassuló játékmenet

95%



STAR WARS
GALACTIC BATTLEGROUNDS

▸ ELECTRONIC ARTS ● LUCASARTS ● WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/BATTLEGROUNDS/DEFAULT.HTM ◂

JOBB LESZ, HA AZ ELECTRONIC ARTS MIELŐBB MENTŐEGYSÉGET KÜLD - A LUCASARTS NAGYON ELKALLÓDOTT A "MESSZI-MESSZI GALAXISBAN"!

Szolid kis világunkat irányító mechanizmusokon elmerengve feltétlen különös dolgokra lelhetünk elkorcsosult társadalmunk értékrendszerében, hiszen ha például egy tehetséges, de kétes ügyekben jártas piktor egy híres festmény lemásolására adja a fejét, mélyen elítélendő cselekedetként értelmezzük; míg ha ugyanezt – az egyébként illegális tettet – egy jogszerűen működő (vagyis ami a fő, adófizető) cég követi el ősi értékek megőrzése címén, hatalmas dicsfényben részesül, a dollármilliók ezreit nem is említve. Körülbelül így van ez a LucasArts Age of Empires-koppintásával, a Star Wars: Galactic Battlegrounds-szal is, a különbség csak annyi, hogy a másolatot – jobban mondva az átiratot – késésének hála még annyi ideig sem fogják értő szemek vizslatni, mint egy jól sikerült Mona Lisa-utánzatot – azért ne féljünk, a dollármilliók ugyanúgy meglesznek...

Félreértés ne essék, nem a 3D-s látványorgia hiányát siratom (a Force Commander után pláne), az Age of Empires II: Age of Kings izometrikus rálátást biztosító engine-je kitűnően szolgál az SWGB alatt, a baj csak az, hogy ugyanazon a 2 évvel ezelőtti színvonalon, az alkotók legcsekélyebb újítási rohamának manifesztációjától mentesen. A több idősíkot érintő kampánysorozatban 7-7 küldetés erejéig hadakozhatunk a Lázadók, a Birodalom, a Kereskedelmi Szövetség, a Naboo, a gungan-ek, illetve a wookie-k oldalán, a kérdés, hogy minek, mivelhogy mind közül csak az infantilis Jar Jar népe mutat valamiféle eltérést a külső megjelenésen kívül – ergo jobb lett volna, ha a „kevesebb, több" elvet alkalmazzák a mélyen tisztelt készítők. A gárda mentségére legyen mondva, hogy a missziók remekül illeszkednek a Star Wars miliőbe: kellően érintik a Baljós Árnyak (Episode 1) és a Jedi visszatér közti időintervallumban történő eseményeket, illetve karaktereket (Darth Vader, Leia hercegnő, Chewbacca stb.), sőt, általa még újabb mélységeibe merülhetünk el a világ talán legismertebb univerzumának. A nyersanyagtermelés folyamatának megvalósítását azonban megbocsáthatatlan bűnnek rovom fel, ugyanis az AoK kecses kis négyesfogatát (kaja, fa, kő, arany) egy sokkalta bájosabb „kaja, fa, nova és érc" kvartettel váltották fel, amiért aztán már tényleg perért kiáltanának a különféle innovációs szakszervezetek – már ha léteznének ilyenek. Ezek után persze már meg sem lepi az embert, hogy az alkotók – a hullagyalázás elkerülése végett – az irányítás terén is hűek maradtak az Ensemble Studios kreálmányaihoz: csakis olyan „borzasztóan" merész dolgot mertek elkövetni, mint hogy egy előzőleg funkcióbillentyű alá rendelt osztag hotkey-ének kétszeri megnyomásakor nem csak „kijelölődik" a csapat, de még a látóterünkbe is kerül – 2 év alatt ez valóban bravúros teljesítménynek minősül... Egyedül talán a multiplayer rész enyhíteti fájdalmunkat (s mentheti meg a programot a szoftverüzletek örök időkre szóló fogságától), egyrészt mert teljesen megegyezik az Age of Kings-szével (mind a netkód, mind a játéktípusok terén), másrészt pedig a beépített térképgenerálónak és a mellékelt pályaeditornak köszönhetően minden bizonnyal lelkes amatőrök százai fogják ezen SW-köntösbe bújtatott rettenet kibővítésével múlatni fölös idejüket.

Végtére is, a Star Wars: Galactic Battlegrounds önmagában még egész pofás kis program lenne, de egy tavalyi (!) Sacrifice, egy idei Black & White, és – hogy egészen aktuális legyek – egy Empire Earth, illetve S.W.I.N.E. tekintetében nevetséges – a szó sz@ros értelmében. A Star Wars fanok ugyan el lesznek vele jó darabig, de egyébként szerintem e játék láttán ugyanannyiszor fog a kedves fejlesztők neve az egyszeri RTS-gyűrők torkából kiszakadni, mint amennyiszer szaladt ki az a Force Commander első „jelenésekor"...

Puma

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 233 MHz, 32 MB RAM, 2 MB-os videókártya **JAVASLAT:** a 128 MB RAM-ot meghálálja, egyébként nem sok minden extrára van szüksége

Kiváló történetvezetés, zene

Teljes ötlettelenség a játék felépítésében

77%

EMPIRE EARTH

SIERRA STUDIOS ● STAINLESS STEEL STUDIOS ● WWW.EMPIREEARTH.COM

A BEMUTATKOZÁS UTÁN JÖN A KŰZDELEM, LÁSSUK FEL TUDJA-E VENNI A HARCOT AZ EMPIRE EARTH AZ ÉV VÉGE FELÉ SOKASODÓ STRATÉGIA JÁTÉKOKKAL.

Nem tegnap történt, hogy e sorok írója – szerkesztője óhajára – tengelyt akasztott a gépi intelligenciával, mely a Stainless Steel Studios Empire Earth címen készülő RTS-ét, illetve annak internetes multiplayer demóját vezérelte. Csataink elég kemények voltak ahhoz, hogy emlékük hónapok múltán is eleven maradjon, nem sokat haboztam hát, mikor Szőr Bear – Samtech tegye szünetmentessé – felkért az újabb fordulóra… mintegy mellékesen téve hozzá, hogy ellenfelem immár a végleges változat lesz. Az AI – a Terminátor távoli rokona lévén – nem tekinthette személyes ügynek a dolgot, számomra viszont csak ilyenek léteznek… És kultúremberi mivoltomnak is tartoztam annyival, hogy azt a kódagyú dögöt, azt a fog-of-war mögött bujkáló, textúrálatlan felforgatót a virtuális talajba döngöljem. Hogy sikerült-e?
Alább – az Empire Earth teljes verziójával futott próbakör tanulságai közt – erre is visszatérünk még.

Warcraft és Shogun koptatta, mostanság erősen Cossacks tudatú valómat már a telepítés fázisában kellemes bizsergés járta át. Íme a játék, mely megszabadít az idő bilincseitől; a játék, mely a kezdetekig röpít vissza, hogy úrrá tegyen fajunk múltja és jövője felett.
Gondoljunk csak bele!

Látni, ahogy ősünk két lábra áll. Felsegíteni, mikor seggre esik, aztán leporolni és követni a fa alá, ahol a többiek várják. Kiosztani a banánt, megtartani az első fejtágítót… majd a bal egérgombot nyomva tartva kijelölni az egész bandát, és addig klikkelgetni ide-oda a terepen, míg egyszerre nem lépnek és kórusban nem fújják, hogy uh-huh főnök, máris szahib, naná gazda, uram igen uram! Ezen a ponton kezdődik a világ első múlt-, jelen- és jövőidejű stratégiai játéka, melyet a Stainless Steel Studios minden RTS-ek anyjának (© Szaddam Husszein) szán. Elődei együttesen sem kínálnak a pénzünkért ennyi építeni-, rombolni- és hódítanivalót… És egyiknek sem volt több félnivalója a felfokozott várakozás nyomában járó kiábrándulástól.
A külföldi szaklapok előzeteseit óvatos, olykor kincstárinak rémlő bizakodás jellemezte, és e téren a multiplayer demo sem hozott változást. Akik az AoE-szerű kezelőfelület láttán AoE-s játékélményt vártak, kellemesen csalódtak az Empire Earth dinamizmusában… Azonban az ő figyelmüket sem kerülték el azok a sajátságok és hibák, melyek – sajna, de való – családostul ott figyelnek a végleges verzióban is.
Újabb elkapkodott befejezés, újabb foltozgatás… pedig ha megfogják a munka végét, a Stainless Steel fejlesztői sok mindennel vádolhatók, csak épp kicsinyességgel nem. A program valóban felöleli az emberiség egész történetét, sőt még meg is toldja bő két évszázaddal, hogy a végső leszámolásra napjaink helyett a közeljövő nanotechnológia uralta korában kerüljön sor. A kör bezárul, mítosz és tufa érzéki ölelésben fonódik össze a neutronbombák fényében – jó móka így is, de némi gondosság sokkal élvezetesebbé tehette volna.
Az Empire Earth pozitív vonásairól első cikkemben szóltam; a következőkben – a teljesség igénye nélkül – a sikerét veszélyeztető tényezőket veszem sorra.
Első tétel: konfigurálhatóság.
Az ember felemelkedésének nagy kalandját egy- és többjátékos üzemmódban, Interneten vagy helyi hálózaton, eleven vagy gépi ellenfelek részvételével élhetjük át. Deathmach vagy Tournament indítása előtt magunk dönthetünk, melyik időszeletben, milyen készletek birtokában és melyik nehézségi fokon dúljon a harc… Népet azonban éppúgy nem választhatunk, mint színt vagy egyéni karakterisztikát civilizációnk számára. Ez utóbbi kimunkálásáról a programnak saját elképzelései vannak, melyeket a maga idejében kíméletlenül ránk kényszerít.
Második tétel: kényszersorozás.
A 'hadjárat' mód négy küldetéslánc tetszőleges sorrendben, de csak a fejlesztők által választott kultúra szemszögéből játszhatjuk végig. A kezdetektől időszámításunk első millenniumáig a görögök, a középkor hajnalától az újkor derekáig a britek, a nemzetállamok születésétől a harmadik évezred elejéig a németek, a közeljövő világában az oroszok a főszerep-

lők. Hogy a Stainless Steel marketingesei ez utóbbival melyik versenytárs piacára kacsingatnak, nyilvánvaló… ahogyan az is, hogy az első döntést Itáliától Egyiptomon át az Eufráteszig, a másodikat főleg Franciaországban fogják sérelmezni. A harmadik, a német vircsaft legkényesebb pontja kétségtelenül a náci-probléma: alig várom, hogy kiderüljön, mihez kezdtek vele a készítők… vagy milyen trükkel kenték el.

Harmadik tétel: szűkkeblűség.

Az Empire Earth történelmünk négy fő korszakán belül hat-nyolc rivális kultúrát különböztet meg. Sajátságaikat ugyanaz a százalékos bónuszrendszer hivatott modellezni, melynek áldásait civilizációnk testreszabásakor élvezhetnénk… ha a program még indítás előtt felkínálná az opciót, miként multiplayer demo korában tette. Sok használt így sem vennénk, hisz százalékra váltható tapasztalati pontjainkat (max. 100) is apránként, mintegy elismerése jeléül adagolja. A készítők nyilván így akarják megakadályozni, hogy az antiszociális hajlamú versenyzők – főleg a netes mezőnyből – lokális túlerőt alakítsanak ki, és népük későbbi sorsára való tekintet nélkül mongolizáljanak bizonyos századokat. Hogy a trükk bevált-e, fogalmam sincs, de máris fázom attól, hogy a cél érdekében valamennyiünk mozgásterét korlátozzák. Miként fent, úgy lent, mondja a latin… és milyen igaza van!

Negyedik tétel: tempógondok.

A program attitűdje egy darabolós gyilkosét idézi: alapbeállításban tízpercenkénti automatikus mentéssel és váratlan pillanatokban felcsapódó 'specializáció'-ablakokkal, ezek kiiktatása esetén figyelmeztető ikonokkal igyekszik figyelmünket a lényegről elterelni. A késleltetett népválasztással ugyanezt a hatást éri el. Mentségére szóljon, ezúttal legalább logikus, amit csinál – bár az AoE-nek sem rótta fel senki, hogy alapból görög, azték vagy kínai ősembereket szerepeltetett. Ha időnk is, kedvünk is van százalékokkal bíbelődni, tanulmányozzuk figyelmesen a bónuszlistát! A vaspapucsos faekétől az atom-tengeralattjárón át a túláramos orrbaszondáig megtalálható rajta minden, amire a világuralomhoz szükségünk lehet. Ez ősember korunkban szörnyen lehangoló, de idővel hozzáedződünk… és vigaszt meríthetünk a tudatból, hogy a pontértékek ismeretében egy csomó felesleges kiadást spórolhatunk meg.

A háztáji próféták persze már Hódító Vilmos normandiai kamaszéveiben eldönthetik, hogy a gépfegyver tűzgyorsaságának vagy az aeroplán bombaterhének megnövelésével nyer többet a majdani Anglia majdani háborújában a majdani búrok ellen, a bölcs vezér azonban megérzései helyett a listára hallgat – és hamarosan a gyakorlatban is megtapasztalja, hogy száz géppuska sem ér fel egy tucat géppuskalábú szántóvetővel, akik gyalogkakukként iszkolnak el a támadások elől, és lázas tempóban termelik a javakat meg az utódokat birodalma televényén.

Ötödik tétel: egyensúlyzavar.

Az Empire Earth számos hasonló okosságot dugdos a kabátujjában… De különben sem adja könnyen a győztesi babérokat. A demóval rendszerint döntetlenben egyeztünk ki, a kereskedelmi verzió háromszor is lemosott, mielőtt a folyóírást feltalálta volna. A történtekből az alábbi következtetések vonhatók le:

a.) hazudozom/részeg voltam/lamer vagyok

b.) túl „kozákosan" gondolkodom

A komolyság kedvéért maradjunk az utóbbinál. Említettem már, hogy az Empire Earth a kétségtelen párhuzamok dacára sem tartozik az AoE élményközpontú, játékosi szemszögből „megengedő" iskolájához. Tempójában inkább a Westwood termékeire hajaz, következésképp a Warcraft-szabásúak kedvelői számára jelenti a legkomolyabb kihívást.

Ez nem az a játék, ahol hosszas rákészülés után egyetlen csatával háborút nyerhetünk – tízzel-tizenkettővel sem könnyű, ami azt illeti. Nincs az az RTS, mely hívebben szimulálná az elhúzódó háborúval járó ún. készenléti frusztrációt. Ha a Red Alert a maga tankrohamaival gőzkalapács volt, az EE hidraulikus prés: apránként morzsolja fel az embert… és nem csak azzal, hogy félóránként elavulttá teszi a hadviselés konvencionális módszereit.

A hadviselő felek tetszőleges számú településsel rendelkezhetnek. Ezek bármelyike alkalmassá tehető, hogy az elpusztított részek funkcióit átvéve újrateremtse a leharcolt infrastruktúrát – e folyamatot meggátolni még az atomkori tűzerő és imádság sem képes.

Sajnálatos tény az is, hogy a bónuszok elosztásakor úgyszólván nélkülözhetetlen történelemismeret a valós idejű harcban (főként az ipari hadviselés korától) inkább hátrányunkra válik. Az Empire Earth remekül szimulálja a háború szellemét, de – nézetem szerint – képtelen arra, hogy logikáját az egységek szintjén alkalmazza. Utóbbiak nagy száma külsejük folytonos változása nélkül is megtöbbszöröző a kiismerésükhöz szükséges időt. Ez az a periódus, mikor az ember sötétben tapogatózva küzd a célirányosan működő gépezet ellen: csak szív, szív… és mire kiokosodna, rendszerint már fújhatja.

Persze szerencse is van a világon, de aki erre számít, csalódni fog: a program szerepjátékos beütésű AI-jának tízből kilencszer maga felé hajlik a keze. Némi reményre jogosít, hogy nem valódi észlény – ha az lenne, nem kellett volna a vele szemben állók hendikepjét ilyen látványosan megnövelni, nem csordázna a legjobb Red Alertes hagyományok szerint, és nem rontana ilyen vehemenciával arra a világcsodára sem, melyet a térkép legtávolabbi sarkában, direkt az ő kedvéért húztunk fel. Milyen játék hát az Empire Earth?

Robosztus, de korántsem nem olyan kiforrott, amilyennek végleges változatként lennie kellene. Tartalmas, de nem olyan sokszínű, amilyennek a demó mutatta: a kőkorba és szomszédaiba nehéz – ha nem lehetetlen – bármiféle vonzerőt csempészni. Kemény és dinamikus, összetettsége azonban elriaszthatja a C&C kedvelőit, és gyökeres szemléletváltást követel a Warcraft-iskola cetrumban és peremben gondolkodó játékosaitól. Történelmi és történelmietlen; színpompás, de itt is, ott is üresen kongó: átjárhatatlan és átlőhetetlen fáival mérföldekkel kullog a Shogun és a Cossacks mögött, melyekben a növényzet dekorációból stratégiai tényezővé lépett elő.

És így tovább.

Az RTS-fronton elmaradt az áttörés: a Stainless Steel Studios újdonsága nem több érdekes színfoltnál a műfaj palettáján. Sikere a Sierra multiplayer szervereinek teljesítménye mellett nagyban függ attól, mikor és milyen színvonalú termékekkel lépnek piacra a vetélytársak, akik – reményeim szerint – az Empire Earth erényeiből és hibáiból egyaránt okulnak majd.

Gáspár András

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: WIN 98/2000/ME, PII 350, 64 MB RAM, 450 MB HD, CD, 4 MB VIDEO (AGP) VAGY 8 MB VIDEO (PCI)

JAVASLAT: TERMÉSZETESEN A FELHŐTLEN JÁTÉKHOZ ENNÉL ERŐSEBB GÉP KELL ÉS NE FELEDKEZZÜNK MEG A 1024*768-AS MINIMUM FELBONTÁSRÓL!

Az alapötlet

Átláthatatlan, logikátlan játékmenet

82%

ETHERLORDS

FISHTANK INTERACTIVE ● NIVAL INTERACTIVE ● WWW.ETHERLORDS.COM

A HEROES ÉS A MAGIC THE GATHERING POZITÍV ELEGYÉBŐL MEGSZÜLETETT A GYÖNYÖRŰ KÜLCSÍNNYEL RENDELKEZŐ ETHERLORDS

Mikor először megláttam az Etherlordst, azonnal a Heroes of Might&Magic jutott eszembe (és hogy mennyire várom a negyedik részt). Ám néhány percnyi játék után, és pár vesztett csatával a hátam mögött rá kellett döbbennem, hogy inkább hasonlít az elég réginek számító Magic the Gathering nevű játékra (amiből kétfajta verzió is megjelent). Azt tudni kell, hogy az MtG valójában egy világszerte kedvelt kártyajáték, ami sajátos rendszerével és rengeteg szépen megfestett lapjával számtalan hódolót szerzett magának. Ebből aztán kétféle számítógépes átirat készült, amiből az egyik jobb (ennek a hangulata nagyon megközelíti a kártyajátékét), a másik pedig kevésbé élvezhető volt. Persze nem csak kártyacsatákból állt a játék (a jobbik), hanem egy Heroes-szerű mászkálásból és különböző küldetések teljesítéséből. Tulajdonképpen az Etherlords ehhez a két játékhoz nyúlt alapötletekért, és a kettő keverékét végül felturbózták egy szemet gyönyörködtető grafikával.

Nézzük hát, mit hozott magával az Etherlords a körökre osztott stratégiák koronázatlan királyától, a Heroes of Might&Magic-től. A készítők visszanyúltak az alapokhoz, miközben a real-time stratégiák virágkorukat élik, ők mégis egy körökre osztott játékkal álltak elő. Igaz, nem úgy körökre osztott, mint a Heroes, hogy az adott kör alatt annyit léphetünk hőseinkkel, amennyi lépéspontjuk van, hanem csak egy adott cselekvést jelölhetünk ki hősünknek, amit csak akkor fog elvégezni, amikor megnyomjuk az End Turn gombot. Ez kissé szokatlan lehet, és néha idegesítő is, amikor hősünk egy lépésponttal van a cél előtt, így még egy kört (napot) el kell pazarolnunk. Mint már említettem, az Etherlordsban szintén hősökkel kell mászkálnunk, és itt is van egy várunk (csak egy lehet), aminek csak annyi szerepe van, hogy a varázsláshoz szükséges étert (a mana helyett van) biztosítja számunkra, valamint ha lerombolják, akkor vesztünk. Tehát várunkban nem tudunk semmit tevékenykedni (lényeket venni, varázslatokat tanulni), csupán egy életerővel rendelkezik, és ebből adódóan az ellenség várát sem tudjuk elfoglalni, csak lerombolni. Ha a térképre nézünk, szintén a Heroes juthat eszünkbe, hisz különféle terepek tárulnak elénk (havas, füves, sziklás stb.), amelyeket rengeteg épület és terepjáró színesít, valamint szörnyek állják utunkat. Az épületek közül elsőre csak a „bányák" funkciói lesznek egyértelműek, míg a többit csak jó néhány játékalkalom után tanuljuk meg. A „bányák" a kilenc különböző anyag: a gyökér, lótuszvirág, rubin, smaragd, zafír, gyémánt, és a megfagyott tűz megszerzésére szolgálnak. Ezeket az anyagokat használhatjuk a varázslatok megvásárlására, valamint azok fejlesztésére.

Tehát adott egy hős, ennek a hősnek kell felfedeznie a térképet, és legyőzni az esetleges ellenségeket. Nyilvánvaló, hogy valahogy harcolnia kell, még ha nem is tud lényeket „termelni" a várban. Ezt a részét a játék a Magic the Gathering-ből „örökölte", vagyis minden varázslatból áll. A különböző lények is varázslatok, amiket meg kell idézni, míg a többi általános, ám egyáltalán nem átlagos varázslat. Egy hős 15 varázslatot „vihet" magával egyszerre, ám ezeket a megfelelő építményekben lecserélheti. Így a kezdetben alapvarázslatokkal mászkáló hősből végül egy pusztító sereggel felszerelt hódító válik. Ez azért lehetséges, mert négy különböző szintje van a varázslatoknak, amiből az alapvarázslatok a legprimitívebbek, míg a többi 1.-3. szintig egyre erősödnek. Ám ha alapvarázslatunkat lecseréljük egy magasabb szintűvel, ne lepődjünk meg, hogy azt még a csatában nem

tudjuk használni. Itt jönnek be a képbe a különböző portálok, ahol rúnákat vásárolhatunk frissen szerzett varázslatunkba, így nem csak használhatóvá tesszük, de egyre erőssebbé is válik a varázslat.

A legtöbbünket azt hiszem, mégis a lények érdeklik egy ilyen játékban. Elmondhatom, hogy azok sokszínűségéből aztán nincs hiány. Ötletes, jól kivitelezett mindegyik, így ezen a téren nem lehet okunk panaszra, csak győzzünk a csatára figyelni, nem pedig a lények animációira. Akár a Heroes-ban (persze kivéve a fekete sárkány és armageddon varázslat párosítása), itt is inkább a lények döntik el egy-egy csata kimenetelét. Ám az különbözik, hogy habár hősünk aktívan nem vesz részt a csatában, az ellenfél lényei mégis őt támadják, és nem a mi lényeinket. Tehát döntő szerepet kapott az életerő (szintenként nő), ami ha elfogy, értelemszerűen elvesztettük a csatát. Ugyanígy van az ellenfélnek is életereje, legyen az akár „szörny", akár egy másik hős. Bizony, itt a térképen álldogáló, illetve dolgokat őrző lények is varázslatokat használnak a velünk való harcban. A harc maga szintén körökre osztott, ám itt a körök is több fázisra vannak osztva (mint az MtG-ben). A csata kezdetén kapunk néhány kezdő varázslatot (a 15 varázslatból véletlenszerűen, mintha kártyákat húznánk), amelyekből a kör kezdetén csak hat lehet talonban. Ha ennél több van, az a kör végén visszakerül a „tarisznyánkba". Ha egy lényt idézünk meg varázslat fázisunk alatt, ne lépődjünk meg, hogy abban a körben még nem tudunk támadni vele. Ugyanis ilyenkor a lény idézőfázisban van, és még nem tudjuk használni. Minden lénynek van egy támadási (a bal oldali) és egy védekezési (jobb oldali) értéke. Ha támadunk, akkor az ellenfél kijelölhet egy védekező lényt, aminek védelmi értékéből levonódik a mi lényünk támadási értéke, ám ha nem jelöl ki, vagy nincs lénye, akkor a lényünk támadási értéke az ellenfél életerejéből vonódik le. Ezenfelül vannak különböző speciális tulajdonságai a lényeknek, mint a repülés (ezt nem repülő lény nem védheti), elsőként támadó, regenerálódó, nem támadó stb. Ezek nagy része mind-mind a MtG kártyajátékból lett átörökítve.

Viszont amiről még nem beszéltem bővebben, az a kinézet és a világ. A történet igen egyszerű: a mágia világában természetes, hogy mindenki minél nagyobb hatalomra vágyik. A hatalomnak pedig négy képviselője akad, a Szintetikusok, a Kaotikusok, az Energia képviselői és az Élet őrzői. Ők négyen pedig két táborra szakadtak, ebből adódóan a két első a gonoszt szolgálja, és a káosz erőit felhasználva el akarják pusztítani a Fehér Lord tornyát, míg az utóbbiak meg akarják akadályozni a kaotikus hordák továbbnyomulását. A külcsínről pedig csak annyit, hogy az első harcoknál a leesett államat kellett keresgélnem. Ehhez hasonlót csupán a Final Fantasyban láthatunk, de ott azért a név kötelez. A hősök és lények „megrajzolása" szinte tökéletes, az animációk gyönyörűek, csak a kamerakezeléssel van néha baj, de ezt szerencsére be tudjuk állítani. A térképen szintén szép látvány fogad minket, minden teljesen 3D-s formában. Ehhez hozzájárul természetesen az is, hogy rá is tudunk közelíteni, aminek köszönhetően még részletesebben láthatjuk a környezetet.

De nem szóltam még arról, hogy szintenként a hősök képzettségeket tanulhatnak (véletlenszerű), mint a Heroes-ban, varázstárgyakat találhatunk, amelyekkel a csata kimenetelét fordíthatjuk meg esetleg, illetve nagy szerepük van a térképen való varázslatoknak (így hozhatunk létre új hősöket is), amelyekkel akár az ellenség várát is lerombolhatjuk. Sajnos akárhogy nézem, ez mind szép és jó, az Etherlords egy a kornak megfelelő grafikával büszkélkedhet, ám a rendszere a MtG rajongókon kívül nem biztos, hogy sok mindenkinek fog tetszeni. Én csak reménykedni tudok benne, ne így legyen, viszont nehézsége miatt talán a stílus iránt érdeklődőket is el fogja riasztani.

Crowie

A VARÁZSLATOKRÓL

A játék során mind a négy hatalomnál **16 hőssel** találkozhatunk, melyek az arcképükhöz hűen vannak „megrajzolva" a csataknál. Ezek mindegyike különböző mentalitással rendelkezik, a Kaotikusakon például teljesen felismerhető a gonoszság. Ha megfigyeljük, az összesen több mint **280 varázslatot** – ebben nincs benne a térképen használható varázslatok száma – minden hős másképp hív életre. Ez nem csak mozdulataikra érvényes, de a használt varázsigékre is. Ha ezeket a számokat összeadjuk, akkor igencsak le a kalappal a Nival Interactive kreativitása előtt!

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pentium II 300 Mhz, 64 Mb Ram, 8 Mb gyorsítókártya **JAVASLAT:** Legalább egy 600 Mhz körüli gép, 256 Mb Ram-mal, GeForce 2, egyszóval turbózni kell ezerrel

Gyönyörű kivitelezés
Magic the Gathering 3D-ben
A hangulat magával ragad

A Campaign része elég nehéz

90%

BATTLE REALMS

UBISOFT/CRAVE ENTERTAINMENT ● LIQUID ENTERTAINMENT ● WWW.BATTLEREALMS.COM

STRATÉGIA ÉS AZ ŐSI KELET, KEVERVE A FANTASY VILÁGÁVAL. YIN VAGY YANG, ÉLET VAGY HALÁL, A VÁLASZTÁS RAJTAD ÁLL...

Ed Del Castillo egykori Westwood 'fenegyerek' most, mint a Liquid első embere, bérbe vette a Felkelő Nap misztikus földjét. Új játékszerével utazhatunk térben és időben, egy távoli világba, amit klánok uralnak. Szamurájok és banditák közé vezet a történet, de a Battle Realms azért nem teljesen a shogunok világa, hisz a valós idejű stratégiai játékban kibontakozó cselekményt jócskán megfertőzték a fantasy mitoszával. A legenda szerint több nemzedéknyi idővel ezelőtt Tarrant szabadjára engedte a Kígyó Gömb erejét, hogy a semmiből támadt vad hordát elpusztítsa. Négy klán keletkezett a széttört világban. A Sárkány mentett tovább minden tradíciót, hagyományos bölcsességet. A Kígyó a ravaszság és az ármány szimbóluma lett. A Lótusz klán a sötét mágia hatalmával vértezte fel magát, míg a barbár Farkas klán druidái a törzsi viszonyokat élesztették újjá.

Történetünk kezdetén, hosszú vándorlás után megtér szülőföldjére Kenji. Hét éve már, hogy a Kígyó feje, Lord Oja – mellesleg Kenji apja – halott. A birodalom romokban, egykor hű vazallusuk, Shinja fosztogatja a környéket. De hősünk hátán nemhiába fityeg a méretes penge, a kérdés csak az, mire használja. Ha a rablók között csap szét, Otomo barátságát nyeri el, és célja a nemes Sárkány klán hagyományainak felélesztése lesz. Ám, ha a védtelen földművesek mészárosaként csillogtatja harci képességeit, apja nyomdokaiba lépve a gonosz Kígyó klánt kell újra uralomra emelnie. Akár a jó, akár a gonosz életpálya mellett döntünk, utunk hasonló irányba vezet, de a történések más értelmet kapnak, más hősökkel találkozunk, más klán egységeit vezetjük diadalra. Mindkét oldalon rengeteg elágazás van, a legtöbb küldetés előtt megválaszthatjuk, hogy az ellenség melyik közelünkbe lévő provinciájára csapjunk le. Ez a megoldás az elérhető missziók számát 36 körüli értékre emeli, a Zen mesternek kinevezett egyedi hősökét pedig 18-ra, de a tetszőlegesen megszabott életutakon a mesterekből maximum 6-ot lelhetünk fel, a küldetésekből pedig csupán 14-et kell teljesíteni a sikeres befejezéshez.

Építs, gyárts, pusztíts, és a haza fényre derül!
Hasonlóan a Warcrafthoz, itt is szinte minden pályán ki kell építeni az infrastruktúrát a hódításhoz, sereget kovácsolni, nyersanyagokat gyűjteni, aztán elcammogni pár tucat jól képzett katonával az ellenség bázisához, és földbe gyalulni azt, nélkülözve minden diplomáciai megoldást. Népünk jóléte nem kötődik szorosan a feladatokhoz, a menedzsment, amolyan gyorsan kiépíthető hadigazdaság, adók és egyéb járulékok nélkül. A készítők által „élő erőforrás-rendszernek" titulált modell alapja a rizs és a víz. Ebből az utóbbi nemcsak nyersanyag, de oltja a tüzet, s táplálja a kiszáradt rizsföldeket. A kitermeléssel megbízott réteg – a parasztság – képzése ingyenes, csupán valamelyik „előre gyártott" darabbal fel kell húzni egy kunyhót, és máris csökkenő ütemben folyamatosan tódulnak ki a szolgasorba vágyók, egészen addig, amíg az adott pályára érvényes munkaerőlimitet el nem érjük. A rizsföldekre és a folyókhoz, tavakhoz vezényelt keret lesz a beszállítónk, a felesleg az építkezések terhét viseli, a legtöbbje azonban katonaként végzi.
A feudális Japánban elképzelhetetlen lett volna, hogy egy jobbágy akárcsak megérintse a szamurájok pengéjét, de itt önkéntesek híján belőlük kell harcost nevelni. A Dragonok esetében a Dojo-ba küldött paraszt mint lándzsás jön ki, a Target Range-ből íjász, az Alchemist Lab-ból pedig a kémikusnak becézett egység ballag ki – hátán egy dög nagy rakétával. Eddig semmi újdonság nincs a dologban, DE... Az épületek kombinálhatók: a lándzsás-íjász kiképzés eredménye a Dragon Warrior /copfos pali görbe karddal/, az íjász-kémikusé Sumo Cannoneer /szumó birkózó + mozsárágyú/, a kémikus-lándzsás párosítás Kabuki Warrior-t /passzentos ruci, mágikus bot/ ad, és az összes lehetőséget kimerítő edzés triója pedig a klán legerősebb harcosát, a szamurájt. Továbbmenve a fegyverkezési szálon, az istálló nevű építményt megkörnyékezve parasztok által befogott lovakat is adhatunk az egységek alá /Dzsingisz seregéről azért ne álmodozunk, olyan sok ló nincs/.
A többi klánnál hasonló elven működik minden, kisebb megkötésekkel tarkítva – meg persze más a „berendezés" és a végtermék. A Lótusz mágikusan vibráló építményeiből torz kreatúrák jönnek ki, az Infection One névre hallgató 'gyomorfekélyes' például

hajlamos egy kattintásra rámászni saját építőmunkására, hogy hullává aszalja, és spéci energiát nyerjen a harchoz. Farkasék már más tészta, ők inkább eszik a lovat, mint megülik, és barbár harcosai ember nagyságú kalapácsokkal és számszeríjakkal futkosnak. A Kígyó szinte tradicionális klán, csak épp bandita-múltra vezethető vissza. Néhány tagja lőfegyvereket használ, csúcsegysége a ronin, a kocsmából pedig kardforgató jön ki – mondjuk nem meglepő, néhány feles és sör a valóságban is csodákat művelhet ;-)
Az építkezés, kiképzés ezzel nagyjából letudva, akad még egynehány klán-kultúrkörbe tartozó templom, tudományos vagy sötét varázslattal foglalkozó fellegvár, és persze védekezéshez is felhúzható kevéske őrtorony.

A harc törvénye…
A küzdelem korán elkezdődik, állandósuló rajtaütések formájában gyakran meglátogat a szomszéd, amit a sikeres védekezés után illik rögtön viszonozni. Az irányítás önmagában az egérrel letudható, de nem árt bebiflázni pár másodlagos funkció gyorsbillentyűs párját, továbbá csoportokat kreálni a különböző lényeinkből, mert egy perccel a kontaktus után már csak mágikusan elfoszló hullamaradványok – dicső seregünk romjai – emlékeztetnek arra, hogy hibáztunk. A sereg össze- és felállítása döntő, de azért szorgalmasan gyógyíthatjuk az életerő utolsó cseppjében rogyadozó harcosokat, és a Zen mesterek kiváltságos képességei közül is elsüthetünk néhányat. Ha észnél voltunk, akkor az öldöklésért kapott Yin-Yang pöttyöket a kiképzőhelyeken állóképesség, sebzés, és egészség motivációs upgrade-ekbe öltük még az ütközet előtt, s most könnybe lábadt szemmel dicsérhetjük önnön nagyságunkat, hogy lám, jobban küzdenek lándzsásaink, szamuráink tovább élnek, íjászaink messzebbre lőnek, és a mozsarakba is több puskapor jutott. A meditációs és mágikus helyek 'battlegear' osztó látogatása szintén megkönnyíti a harcot. További stratégiai előnyt a magaslatokra felállított tüzérség, no és a lóhát jelenthet, érdemes emellett az egyedenként jelölt fáradtságmutató nyomon követése is, hisz a nagy sebbel-lobbal küzdőtérre beeső hadérő a tüdejét köpködi, míg a pihent ellen kacarászva vagdalkozik.

A megjelenítésben vitézkedő 3D-s grafikai motor fix állásszögű nézettel dolgozik, nincs kavarás a kamerával. Igaz, az efféle trükkök, hogy az épületek mögé, vagy a fák alá lássunk, itt feleslegesek, révén a lombkorona áttetsző, a falak mögé bújt egység pedig erős kontúrban tündököl. A technikai paramétereken és a finomságon túl ennek a világnak a vonzereje a vibráló színekben és a gyönyörűen kidolgozott átlátszó, hullámzó, fizikai hatásokra reagáló vízfelületekben van. Az élet számos árulkodó jelét ágyazták még kódba, a fák között futó harcosok madarakat vernek fel, a pályákon apró élőlények mászkálnak, az esőfelhők vonulása árnyékként vonul végig a földön, majd hamarosan megerednek az ég csatornái.

Az egységek és épületek látványa a legszebb japán hagyományokat idézi. Katonáink külsején túl a mozgásfázisok kidolgozásában is jeleskedtek a fejlesztők, lévén minden egység többfajta közelharci illetve tüzelési mintával rendelkezik, a gyaloglásból-futásba való átmenet is gördülékeny, és a pihenőidőjükben sem unatkoznak: például a szumo-ágyús a fejébe húzza a mozsarat, és eljátssza, hogy rászorult, miközben a szamuráj egykedvűen meditál.
A látványhoz megfelelő tudás párosul: az AI igen kifinomult, bárhová eljuthat a csapat egyetlen kattintással, még a térkép átellenes pontjáig sem tévesztenek utat, könnyen megtalálják a folyókon való átkeléshez a sekély gázlókat, és a közelükbe érő ellenséget alapból megtámadják, miközben a többiek sem tétlenkednek – hamar felzárkóznak a bunyóhoz. A gond csak az, hogy az ellenfél sincs intelligencia híján, a három nehézségi fok közül a végén már a leggyengébbnek kikiáltott 'easy' is kemény. Maradt még némi hab a tortára, például a hangok csengése, vagy a 8 játékos küzdelmét támogató multiplayer lehetőség, amit akár direkt-IP-s kapcsolatra is butíthatunk. A Neten a klánháború már javában folyik, igaz néhány apróbb problémával, de a javítókészlet letöltéséig 'háló nélkül' – skirmish-meccsek formájában – jó pár térképen abszolválhatjuk a 4 klán küzdelmét.

Tika

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Cel400, 64MB RAM, 16MB 3D videókártya, 600MB HDD **JAVASLAT:** Nagyjából a fenti duplája, és egy tisztességes hangkártya, 5-6 napi hidegételem, váltás fehérnemű, és egy 'Ne zavarjanak' tábla

Szép grafika
Gyors, egyszerű menedzsment
A mentési lehetőség nincs korlátozva /szerencsére☺/

Pár apró bug
Picit gyors, néha jól jött volna az 'időpauzálás'

91%

STAR TREK ARMADA II

▸ ACTIVISION ● MAD DOC ● WWW.ARMADA2.COM ◂

LASSÚ ÉS KÍMÉLETLEN KŰZDELEMRE GYÜLEKEZNEK AZ ŰR EGY SÖTÉT SZEGLETÉBEN A SEREGET, LÁSSUK A MÁSODIK CSATA MILYEN EREDMÉNNYEL ZÁRUL.

Nem kerülgetem a forró reaktor-magot: Star Trek ügyben jócskán elfogult vagyok. Szeretem mozi-filmként és tévésorozatként, tisztelem a gondosságért, mellyel az üzleti szempontokat kedvenc műfajom szellemével és a rajongótábor elvárásaival egyezteti… és mindenek felett azért, amit megtestesít, amit csillagnézőből cipőorr-bámulóvá lett fajunk álmaiból őriz; a makacsságért, mellyel víziószegény korunkban egy szebb jövő felé mutat.
Csodás gyógyulás, meg kell hagyni. A holdutazás évtizedében fogant Star Trek a hetvenes évek közepére tetszhalott volt; cingár árnyék, melyet tovább sápasztott az új jövevény, a mindenható Star Wars ragyogása. A maga idejében csak két szezont megélt „klasszikus" tévésorozat szereplőit a Lucas teremtette konjunktúra idején trombitálták össze egy mozifilm erejéig – manapság a tizenegyediket várjuk, a szériákat (TNG, DS9, Voyager) pedig hét szezonra szabják, versenyváltással indítják, és zajos sikerrel sugározzák világszerte.
Az újvilági kultuszok sorsát Gene Roddenberry univerzuma sem kerülhette el: már a nyolcvanas évek elején ormótlan játékgépei közt is akadt olyan, melynek lézerütegeivel a Föderációt oltalmazhattuk a galád – szerencsénkre mindig srégen átrepülő – klingonoktól. A mítosz holisztikus úrcirkálója, az Enterprise az elmúlt két évtized minden valamire való architektúráján megtette a maga tiszteletkörét, az igazi dömping azonban a PC megjelenésekor, a Rick Berman producer által gatyába rázott Új Nemzedék sikere kapcsán indult meg. A licenszen alapuló játékok színvonala széles határok közt ingadozik. Személyes ranglistámat egy táblás stratégiai játék, a Starfleet Battles számítógépes átirata, a Starfleet Command vezeti. A második helyen pedig az a Star Trek: Armada áll, melynek folytatását a lapgazda vulkáni egykedvűséggel, önként adta a kezemre – nyilván tudta, hogy a klingon brutalitástól sem riadok vissza, hogy megszerezhessem. A kevés számú újonc kedvéért, akik szövegemben idáig merészkedtek: az első epizód közvetlenül az Űrlázadás című film után, a folytatás három hónappal később, az Omega részecske megszerzését és a borg támadás visszaverését követően játszódik. A Föderáció berkeiben aggodalmat keltenek a Vad Vidékről érkező hírek: a térség nehezen megközelíthető bolygóin borgok bukkantak fel. A jelek szerint új módszert találtak a transztéri csatornák megnyitására, új fegyverük pedig bolygónyi populációkat – azaz egész világokat – asszimilálhat néhány pillanat alatt. Hídfőállásukról bármely rendszerre csapást mérhetnek; a Föderáció létérdeke, hogy feltárja a beszivárgás helyét, módját… és kiszorítsa legveszélyesebb ellenfeleit az Alfa Kvadránsból. A feladattal Jean-Luc Picard kapitányt bízzák meg, aki – az Enterprise legénységével együtt – olyan küzdelem részesévé válik, melyben régi szövetségesein, a klingonokon, és régi ellenfelein, a romulánokon és borgokon kívül a kardassziak, sőt, a folyadékűrben élő

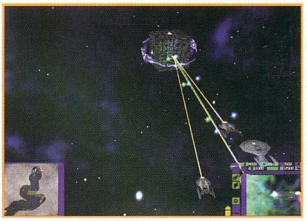
TUDTAD-E?

…hogy William Shatner, az első Trek-széria Kirk kapitánya, a T.J. Hooker és temérdek tévéfilm hőse sikeres sci-fi szerző is, aki a közeljövő computerizált világában játszódó Tek-sorozattal aratta első sikerét?

…hogy Leonard Nimoy – azaz Mr. Spock – az Alfa Holdbázis parancsnokának szerepére mondott nemet, hogy utóbb az eredeti Szupercsoport tagja lehessen?

…hogy az Új Nemzedék második szezonját követő „csodás" megújulást a Teremtő, Gene Roddenberry visszavonulása tette lehetővé?

…hogy a föderációs hajók számítógépe máig Mrs. Roddenberry (az eredeti sorozatban Chapel nővér, az újabbakban Mrs. Troi) hangján beszél?



8472. számú faj egyedei is eljátsszák a maguk szerepét.

A többi kiderül az egyes fajok program kínálta sorrendben – és csak úgy – végigjátszható küldetéseiből. Feladataink kellőképp változatosak ahhoz képest, hogy többnyire valamely térség vagy rendszer megtisztítása a cél. A fajok sajátságait csak a hozzájuk illő gondolkodásmód érlelheti stratégiává – ne bújjunk idegenek bőrébe, míg rá nem találunk a szellemi ösvényre, mely hozzájuk vezet!

Azoknak, akik trekkes pályafutásukat ezzel a játékkal kezdik, indulás előtt mindenképp ajánlatos felkeresniük a Csillagflotta Akadémiáját San Franciscóban. Az ottani szimulátorokban gyorsan és kockázatmentesen sajátíthatják el mindazt, amit a nyersanyagok (dikitium, fém és latinum) begyűjtéséről, a csillagbázisok és egyéb létesítmények működtetéséről, a kereskedelemről, az idegen fajokról és technikájukról… végezetül az űrharcról és a flottamanőverekről tudni érdemes.

Hosszadalmas, olykor fájdalmas leckék lesznek, de százak vagy ezrek, sőt, milliárdok életét menthetik meg az ismert űr ionvihar tépázta határvidékén, amerre a Föderáció Enterprise vezette flottájának útja vezet.

Az Armada 2 látszatra csupán magasabb (akár 1600*1200-as) felbontást, két plusz fajt (kardasszi, 8472. sz), hozzá új mesét és pár tucat küldetést kínál. Nem lennénk azonban igazságosak, ha említés nélkül hagynánk az opciós menüben eszközölt bővítéseket, a játékmenet finomításait… és ha megfeledkeznénk a másik nézőpontról, mely a programot a 3D RTS-ek kategóriájába, az élményt pedig már-már televíziós magasságokba emeli.

Zoomolni eddig is lehetett, moziablakunk eddig is volt, mostantól azonban – a képernyő jobb felső sarkában megbúvó Részimbólumra kattintva – annak sincs akadálya, hogy az akciót személyesen dirigáljuk. Izometrikus nézetből ilyenkor mintegy visszazuhanunk a Star Trek univerzum valós terébe: az Armada 2 mindaz, ami szegény Dominion Wars lehetett volna, ha elkészítését egy könyv… pardon hogy bocsánat, multimédia kiadó buherátorai helyett grafikusokra és programozókra bízzák. Az általunk uralt rendszereket bolygóikkal, holdjaikkal, állomásaikkal és a hajóink alkotta formációkkal együtt bármilyen szögből szemlélhetjük, utóbbiak manővereit végre térben is irányíthatjuk. A stratégiai nyereség azonban eltörpül a keblünket dagasztó büszkeséghez képest, mikor féltucat Galaxy osztályú csillaghajónk falkányi Intrepid (Voyager) és Defiant kíséretében teret vált… és végtelen hosszúságú fénycsóvaként cikázik tovább a porfelhőkön és aszteroida-áramokon túli célzóna felé.

A csúcspontok mellett azonban – elfogultság ide vagy oda – szólnom kell a mélypontokról is.

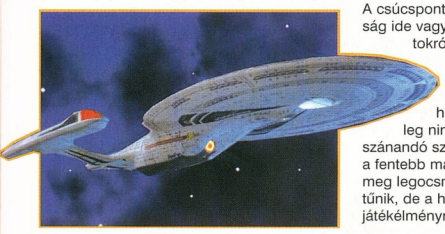
Kezdve a bolygókkal.

Tudom, tudom: poligonokból gömböt formálni nem tartozik a hálás feladatok közé… de tényleg nincs jobb megoldás ezeknél a szánandó szilvásgombócoknál, melyek épp a fentebb magasztalt nézetben mutatják meg legocsmányabb arcukat? Apróságnak tűnik, de a hangulatnak, következésképp a játékélménynek árt… és ki tudja, milyen károkat okoz a szinaptikus állományban? Nem repestem attól sem, hogy a folytatás megörökölte az első epizód multiplayer térképeinek rejtőzködő természetét. Nem vagyok apjuk, hogy névről ismerjem őket, és ha már a saját gépemen, a saját gépem ellen játszom, szeretném látni a választékot, mielőtt döntenék. Ez a minimum szerintem, úgyhogy hálás lennék, ha valaki megsúgná: ki és mi a Q istennek defaultolta azt a SZBV Hide Map-et?

Aki tudja, nyugodtan írja meg, de ha azzal kezdi, hogy „Mer az Interneten…", fotontorpedót kap a szeme közé, esküszöm: mindennek van határa, még az én jövő iránti elkötelezettségemnek is.

A Star Trek Armada 2 gyökereihez és alkotóihoz illő profizmussal teszi a dolgát. A műfaj forradalmasítása helyett a kereteken belüli maximum elérésére törekszik… és épp e kiegyensúlyozottság teszi méltóvá elődje babérjaira, melyet a játékosok a szezon legjobb RTS-eként, a rajongók pedig – körülbelül ez a legnagyobb elismerés – a mítosz legitim részeként könyveltek el.

Gáspár András



ÉRTÉKELÉS

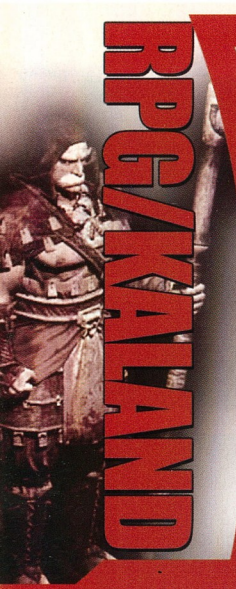
MINIMUM CONFIG: Pentium/Athlon 300MHz, Win95/98/2K/ME, 64 MB RAM, 900MB HD, DirectX 8.0a, DirectX 8MB 3D video card, 16 bit sound card, 4X CD-ROM, mouse, keyboard

JAVASLAT: A minimum konfig megfelelő a játékhoz.

Minden ami az első részben is jó volt

Bosszantó apróságok és figyelmetlenségek

82%



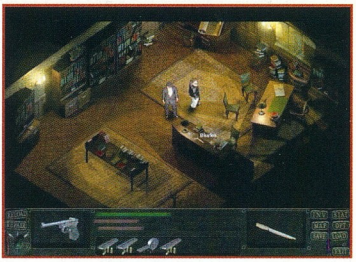
RPG/KALAND

ANOTHER WAR

▸ CENEGA ● MIRAGE INTERACTIVE ● WWW.MIRAGE.COM.PL/ANOTHER_WAR_AN.HTML ◂

Kevesen emlékezhetnek a Mirage névre, mely egy lelkes lengyel fejlesztőcsapatot takar. Nevükhöz fűződik a Mortyr, ami egy egész jóra sikerült második világháborús FPS-játék. A világháború valószínűleg a kedvenc témájuk lehet, ugyanis az éppen fejlesztés alatt álló RPG-játékuk, mely az Another War nevet viseli, szintén ebben a korszakban játszódik.

A történet kezdeteként egy csendes, ámbár a nácik által megszállt francia kis faluban találjuk magunkat. Főszereplőnk nem más, mint egy kalandokat kereső, az anyagi javakat meg nem vető úriember. Hogy még bonyolítsuk a helyzetet, és célt adjunk a játéknak, vegyük hozzá, hogy kedvenc barátját bizony elhurcolták a németek. Ezután már nem is kell csodálkozni azon, hogy hősünk egyre mélyebben belekeveredik a német és orosz sötét ügyletek legmélyébe. Hogy innen hogyan mászik ki, az már csak rajtunk fog múlni. A játék izometrikus nézőpontú, a háttereket Maya 3.0-val renderelték. Ehhez jönnek hozzá a speciális effektusok (dynamic lighting, füst, lángok), amik segítik a megfelelő hangulatkeltést. Első ránézésre a játék inkább tűnik kalandjátéknak, de a készítők határozottan az RPG osztályt jelölték meg A célközönség a hasonló stílust (Torment, Fallout) szerető játékosok köréből kerül ki reményeik szerint. A játék történetére – a készítők bevallása szerint – nagy hatással voltak az olyan nagysikerű filmek, mint a Piszkos Tizenkettő, a Ryan közlegény megmentése, hogy a 22-es csapdájáról már ne is beszéljünk.



Az előirányzott megjelenés idén decemberben van, azaz a háborús izgalmakat kedvelő játékosok nemsokára kézbe is vehetik.

49 ...Tale In The Desert
52 ... Harry Potter
53 ... Wizardry 8
56 ... Hitchock: The Final Cut

TARTALOM

1. Wizardry 8	Sir-Tech
2. Diablo II: LoD	Blizzard
3. Baldur's Gate 2	Interplay
4. Planescape Torment	Interplay
5. Dark Age of Camelot	Wanadoo
6. Icewind Dale	Interplay
7. Discworld Noir	GT Interactive
8. Anachronox	EIDOS Interactive
9. Final Fantasy VIII	SquareSoft
10. Arcanum	Sierra Studios

TOP 10

Divine Divinity	2002/02	CDV
Freedom Force	2002/02	Electronic Arts
Dungeon Siege	2002/04	Microsoft
Grom	2002/04	CDV
Hitchhiker's Guide to the G.	2002/04	Pan Interactive
Arx Fatalis	2002/05	Fishtank
Atma: The Mythic Light of India	2002/05	4Dgames
Cult	2002/05	3D People
The Elder Scrolls III	2002/05	Bethesda
Third World	2002/05	XYZ

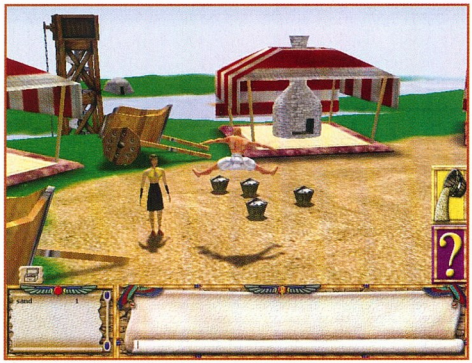
ELŐREJELZÉS

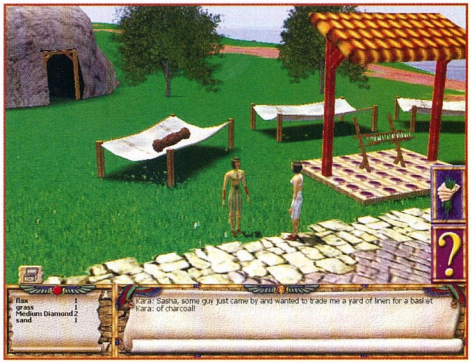
NIGHTFALL DRAGONS

▸ DIGITAL LEGENDS ● WWW.NIGHTFALLDRAGONS.COM ◂

Sokunk emlékszik még a nem is olyan régi Blade of Darkness akciójátékra, amit még a Rebel Act Studios készített. Noha a fejlesztőcég még egyben van és éppen a második részen dolgozik, három tagjuktól ezen a nyáron vettek búcsút. Akik nem is tétlenkedtek sokat, hanem megalakították a Digital Legends nevű céget, valamint rögtön belefogtak első játékuk elékészítésébe.

A játék a sokat sejtető Nightfall Dragons nevet viseli. Első nekifutásra pedig az akció/szerepjáték kategóriát jelölték meg. A játék akciórészeiben itt is a kard és a pusztakezes harc kapja a legnagyobb szerepet, úgy látszik, nem kívánnak elszakadni a más jól bevált játékmenettől. A játék során fejlődésünk alapja, hogy karakterünk egyre újabb és újabb mozgásokat és technikákat képes megtanulni. Ez nem is csoda, hiszen az elmúlt években ezen a téren már elég nagy szerzett a gárda. Első játékként pedig jobb biztosra menni, és nem új dolgokkal kísérletezni. Ennek ellenére nem hiszem, hogy a játékmenet miatt aggódnunk kellene. Még rengeteg elemet lehet fejleszteni a Blade of Darkness-hez képest is. Arról már nem is beszélve, hogy azóta a grafikai lehetőségek meglehetősen kiszélesedtek. A készítők hiperfinom karakter-animációkat és teljesen élethű környezetet ígérnek. Mivel a bejelentést cirka egy hete tette a spanyol fejlesztőgárda, ezért így első nekifutásra meg kell elégednünk ezzel a pár képpel. Megjelenési dátumról természetesen nincs értelme még beszélni.





A TALE IN THE DESERT

▸ EGENESIS ● EGENESIS ● WWW.ATALEINTHEDESERT.COM ◂

MEGSZÜLETNI LÁTSZIK AZ INTERAKTIVITÁS NETOVÁBBJA RPG-HONBAN. CSAK AZTÁN NEHOGY VÉGLEG ELMERÜLJÜNK BENNE!

Az eGenesis fejlesztői bizonyára valamely ősi kurucnemzetség sarjaiból kerültek ki (és ha mégsem, miért ne lehetne, elvégre a világon lassan minden híres, tehetséggel megáldott ember felmenőinek ereiben magyar vér csörgedezik :)), hiszen majdhogynem ugyanazzal az elszántsággal küzdenek online szerepjátékukkal az MMORPG-k rengetegében, mint ahogy őseink tették azt Habsburg-szolgaságuk idején. Lázadásuk hitelességének bizonyítékaként az EverQuest, illetve az Ultima Online önkényuralmának ütőerén, e két program témájául szolgáló fantasy milliőn ejtenek sebet, mivelhogy programjukhoz a hagyományokkal ellentétben a történésekben gazdag – és egyúttal furcsamód ez idáig igencsak elhanyagolt – egyiptomi környezet fog keretet adni.

A készítők puccskísérlete természetesen nem csak ebben merül ki, az igazi rendszerváltást projektjük játékmenetében látják, tekintve, hogy a sikerreceptek által sugalmazott harci elemeket teljes mértékben mellőzni kívánják. Közelharci és lőfegyverek menesztve, a mágia tudománya alapból elvetve, félelmetes szörnyekről pedig ne is álmodozzunk! Tetézi a „bajt", hogy még egy valamirevaló NPC-vel sem fogunk találkozni kalandjaink során, ami ugyebár alapjaiban rengeteg meg az e műfajról alkotott világképünket. S hogy akkor mi is lesz a játék mozgatórugója? Tulajdonképpen maguk a játékosok, illetve azok igényei, melyek a kereskedelem névre hallgató kapitalista vívmány jótékony hatása által materializálódhatnak. Mit „hatnak"! Muszáj (!) anyagi formát ölteniük, mivel csak így tehetünk eleget az ókori egyiptomi papok körében „Hét Tudomány Embere" címen futó tézisnek, miszerint az emberi lét csakis a 7 fő diszciplína (építészet, vallás, művészet és zene, az emberi test ismerete, a gondolkodás tana, a viszálykodás „mestersége", valamint a vezetői teendők ellátása) együttes kiismerésével nyerhet értelmet. Ezekben való jártasságunkat ráadásul 7-7 próbatétellel kell bizonyítanunk, amelyek ötletessége néhol még az Outcast eleven, szinte velünk együtt lélegző világából megismert küldetéseken is túlmutat. A vezetés tárgykörébe tartozó bizalom próbájánál például egy pénzzel teli zsákkal kell a föld természetes (ásvány)kincseit gyarapítanunk, hogy aztán annak lelőhelyét 10 megbízható barátunknak elárulva, 24 óra elteltével megkíséreljük visszaszerezni próbára tett vagyonunkat. Ha alkalmi kincstárunknak időközben lába kél (és nem egy rég elfeledett atomtemetőt kárhoztathatunk érte :)), megbuktunk, s próbálkozhatunk újra (ami felettébb mostoha feladat, tekintve, hogy 2000 aranytallért nem kis idő felhalmozni); de ha a nyakunkon marad, tökéletesen elsajátítottuk a bizalom erényét. Komplett világ lévén persze a tolvajok is megbánhatják bűneiket, s kleptomániába torkolló energiatöbbletüket egy előre megkoreografált, vallásos ihletésű tánc-mozdulatsorba is fojthatják (nehezítésként azért ott lesz vagy 40 fő, akikkel egyszerre kell páratlan ritmusérzékünkről tanúbizonyságot tennünk)... Eközben a piromániások a művészet és zene egyik tesztjét fogják kultiválni, hiszen ott egy kiadós tűzijátékkal kell elbűvölnünk a többi játékost – kivételesen most happy end nélkül –, hogy aztán az általuk leadott legtöbb voksot összeszedve kipipálhassuk ezt a feladatot is.

Apropó szavazás, ha valami nem nyerné el tetszésünket ebben a különleges univerzumban, a felesleges anyázásokat elkerülendő, egy – angol nyelvű – kérvényt nyújthatunk be a fejlesztők, illetve a játékostársak felé, a dolgok megváltoztatását elősegítendő. Ha petíciónk sikerrel jár (értsd 1000 szerencsétlen aláírta már), „gondozóink" rögtön munkához látnak, s az elképesztően rugalmas kódolású engine-nek köszönhetően egy-két napon belül (max. 1 hét, ha túlságosan érinti a program fő rendszereit) már élvezhetjük is modifikált világunkat. Magától értetődően azért nem minden kívánság válhat valóra, bizonyos kéréseket kénytelen lesz visszautasítani a fáraó képét magára öltő eGenesis (többek között a programozásilag kivitelezhetetleneket), bár az ígéretek szerint a készítők megpróbálnak nem visszaélni mindenható jogukkal. Olyannyira nem, hogy ha kellő számú debil megszavaztatja a „szőkék kedden csak guggolva ihatnak" vagy a „barnákat szerdánként mindenféle retorzió nélkül ki lehet fosztani" törvényjavaslatot, akkor az úgy is lesz – egészen addig, míg egy másik csoport hatályon kívül nem helyezi e sajátságos jogszabályt.

Amint látszik, az ATITD a sablongyárakból rendületlenül kiáramló programok sorát kívánja megszakítani, s ha a fejlesztők zendülése és az eredetiség eszméjéért küzdő játékosok bojkottra szólító összeeskövése egymásra talál, – a publikus bétateszt folyamán készülő skill-seregekkel – idővel akár még egy, a legsikeresebb fantasy MMORPG-k által uralt területbe betörő program sziluettje is kirajzolódhat.

Puma

HARRY POTTER

▸ ELECTRONIC ARTS ● ELECTRONIC ARTS ● HPGAMES.EA.COM ◂

LARA CROFT ÉL! CSAK VARÁZSKÖPENYT BORÍTOTT MAGÁRA, MAJD MINDEN EDDIGI KALANDJÁRÓL MEGFELEDKEZVE FÉNYES CSILLAGOK ÉS SZÍNES CUKORKÁK GYŰJTÉSÉBE KEZDETT…

Be kell vallanom valamit: rajongok a Lord of the Rings-könyvekért. Még valamit be kell vallanom: sosem olvastam el egyetlen Harry Potterről szóló könyvet sem. De van még egy dolog, amit el kell mondanom: megnéztem a Harry Potter című filmet. A játékot mindezen előismeretek birtokában kezdtem el tesztelni, azonban ezeket úgy vélem, szükséges volt leszögeznem, mielőtt valaki elfogultnak bélyegezne, ami úgyis meg fog történni több esetben is, de legalább én megpróbáltam…

Hogy mi köze Larának a pöttöm Potterhez? Valójában mindössze annyi, hogy az eleddig Tomb Raiderben megszokott engine lett Harry kalandozásainak alapja, amely azt hiszem, elég negatívumnak számít önmagában is. Ezek után ne is csodálkozzunk, ha néhol át lehet látni a falakon, ha az irányítás és a kameŕakezelés folyton-folyvást akadozik, és azon se, hogy főként ugrándoznunk szükségeltetik. Azért kíváncsi lennék, miért kalandjátéknak lett titulálva a program, hiszen főként ügyességi részeket kell majd az ellenfelek likvidálása közben teljesítenünk. Igen, itt is vannak ellenfelek, csak éppen nem véres pisztolypárbajokra kell számítanunk, hanem parázs varázslatkavalkádra, amelynek eredményeképpen az ellen főként harcképtelen lesz vagy elalszik.

Ez utóbbit tehetnénk mi is egy idő után, ugyanis az elsőre jól hangzó „találd meg az összes rejtett szobát és challenge star-t" felkiáltás a valóban nagymennyiségű rejtett kuckó okán odáig fog fajulni rövid időn belül, hogy az összes szoborra és tükörre, a könyvespolcokat nem is említve, valamely varázslatunkat fogjuk rábocsátani. Ezen varázslatainkat azonban előtte be is kell az órán gyakorolnunk, miként az egérhasználatot is, hiszen ha valamit nem csinálunk mesterünk után (lásd még Black & White), akkor Gryffindor is kevesebb pontot fog kapni a játék végén. (Aki nem lenne ismeretes a történettel, ne pánikoljon, hiszen a játék elég szorosan követi egy ideig a film történéseit, kis kitérőkkel, úgyhogy valószínűleg nem fogja senki elveszíteni a didaktikus és lineáris eseményszálat – maximum a világ lesz számára kicsit fura.) A sorrend szerint tehát óráról órára haladunk, ahol újabb és újabb dolgokat tanulhatunk, hogy végül mi vezethessük győzelemre a Gryffindor-csapatot a tanév végére.

Ha az alapvető irányítással és a varázslatok megrajzolásával nem is lenne problémánk, majd lesz akkor, amikor fölülünk a seprűnyélre! Ekkor ugyanis sikeresen nem a fordított irányítás fog életbe lépni (azaz a felfelé gombbal dőlünk előre, így lefele haladunk és vica versa), hanem egy az egyben abba az irányba fogunk menni, amerre a gombot nyomtuk. Ez lehet, hogy így, leírva nem annyira idegesítő, de próbálja meg valaki mindezt megcsinálni többévnyi szimulátorjáték-pűfölés után, úgy hogy közben mindent időre kell csinálni!

Igazából azt sem értem, kinek készült a játék (de ugyanez a kérdés felmerülhet a filmnél is), hiszen néhol olyan feladványokkal szembesülünk (főként ügyességi részekre gondolok), hogy bármelyik harcedzett játékos megizzadna, máskor meg alapjában véve eléggé softcore feladatokat kapunk, és gyerekjáték véghezvinni az egészet. Ahhoz hogy kaland legyen, túl sok benne az akció, ahhoz, hogy akciójáték legyen, túl kevés. Hogy összefoglaljam a játékot, ez színtiszta fegyvertelenített Lara, varázslatokkal megspékelve. Már előre félek, mikor jön el az az idő, amikor valakit úgy látok ajtót nyitni, hogy megszólal: Flipendo!

Chilly

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 300Mhz, 64MB RAM, Win9x, 500MB HDD, 4MB 3D videokártya (DirectX 8.0), 16bites hangkártya

JAVASLAT: 128MB RAM, 16MB videokártya, de ha a nagyobb felbontáshan, 32bites módban szeretnénk játszani, akkor nem árt egy 32-64MB-os példány

A bejárkálható helyszínek
A gnómok hangjai

A varázslatok betanulása
Az engine
A kihívás nem tart sokáig

67%

WIZARDRY 8

▸ SIR-TECH ● SIR-TECH ● WWW.WIZARDRY8.COM ● A HÓNAP JÁTÉKA ◂

A WIZARDRY SOROZATA NEKEM SOKÁIG A '93-BAN MEGJELENT 7-ES RÉSSZEL VOLT EGYENÉRTÉKŰ, A KORÁBBI EPIZÓDOK VALAHOGY A MESSZI MÚLT SÖTÉT HOMÁLYÁBA VESZTEK...

Tehát amikor arról értesültem, hogy nem ártana, ha foglalkoznék egy cseppet a nyolcadik résszel, meglátogattam jó néhány fórumot, hogy felmérjem az átlagos játékosok tájékozottsági szintjét. Kutakodásom eredményeképpen nagyjából két tábort sikerült elkülönítenem: az első a 7. rész helyenként fanatikus rajongóiból, a második a 8. rész iránt erős érdeklődést mutató, de az elődök egyikével sem találkozott CRPG-hívőkből tevődött/ik össze. A korábbi opusokról csak elvétve esett szó, a 6 előtti éráról egyáltalán nem – leszámítva a „bezzeg amikor én '78-ban hegesztettem magamnak egy hangkártyát"-típusú embereket –, így a továbbiakban kizárólag a 8 ismertetésére szorítkoznék. A közel kilenc évig készített játék 3 CD-n érkezik, és egy teljes változat telepítése 1,8 Gbyte-ot emészt fel a winchesterünkből – ennek legnagyobb részét a hangok és a pályák adatfájljai alkotják (mintegy 1GB). A hetedik rész tiszta játékideje a korabeli lapok szerint akár az 500 órát is elérhette, feltehetően a 8 sem marad el sokkal ettől, s erre azért nem árt felkészülni.

Történet

Kalandjaink a játék leggyengébb részével, az intróval kezdődnek: barnás árnyalatú, rajzolt állóképek sorozata, alátfestő zene és a szokásos bariton kommentárja avatja be az újoncokat Dominusnak, ennek a mágia és a technika együttes jelenlétére épülő világnak az ide tartozó eseményeibe. Egy elnagyolt teremtésmítosszal ismerkedhetünk meg, miszerint három tárgy, az astral dominae, a chaos molari és a destinae dominae felhasználásával készült bolygónk, s e három relikvia együttesen isteni hatalommal képes fölruházni birtokosukat. Az ehhez vezető utat fölemelkedésnek (ascension) nevezik, a szükséges komponensek közül az astral Dark „én és a robotok" Savant – mondhatni mindenkori főellenségünk – kezében van (a Wiz7 óta), a chaos molarit a mook nép találta meg, míg a destinae dominae-t ellopta egy Marten nevű ember, aki azóta el is tűnt. Szerény csapatunk ott kapcsolódik be a történetbe, amikor egy mook tudós elindul, hogy megkeresse a destinae dominae-t, és őrző-védő szolgálatra minket fogad fel. Hőseink még nem sejtik, de mi már tudjuk, hogy előttünk jár a Sötét Tudós, és szolgáinak gépies zörgése ördögi morajként zúg a csöndes éjszakában…

Karaktergenerálás

A Wizardry 7 anno temérdek fajjal és foglalkozással (az osztály/kaszt megfelelője) káprázttatta el közönségét, utódja e téren is mutat fejlődést: 11 népcsoport és 15 foglalkozás kombinációiból optimalizálgathatjuk ki hatfős csapatunkat, s ha nem megy magunktól, akkor használhatjuk a beépített súgót, mely egy jobb egérgombra rögtön ad némi segítséget az éppen aktuális témáról. A fajok/osztályok bármilyen párosítása lehetséges, a hivatalos honlap pl.

A Sir-Tech is beadta a kulcsot

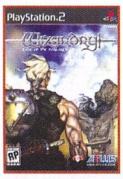
Úgy tűnik, az egyik legbecsületesebb cégként számon tartott Sir-Tech is kénytelen lehúzni a redőnyt, utolsó nagy dobásuk a Wizardry 8 marad. Korábbi hírek még a Wizardry 9 előkészületeiről, sőt a 10 tervezéséről, illetve a Sir-Tech másik gyöngyszemének, a Jagged Alliance harmadik részének fejlesztéséről szóltak, ezek sorsa most bizonytalanná vált. Az Ion Storm után újabb veszteséget könyvelhetnek el a CRPG kedvelői.

SIRTECH

előszeretettel citálja önmagát, miszerint nincs még egy olyan CRPG, amiben tündérnindzsát (fairie ninja) indíthatnánk… Fő értékeinket pontelosztással határozhatjuk meg, ez talán a legkorrektebb módszer – a hagyományos szerepjátékok újabb generációi is e mellett tették le a voksukat –, de valójában nem is ezek, hanem a speciális képességek és affinitások különböztetik meg egymástól a népeket. (Pl. a törpéből remek pap lehet, az elfből, tündérből varázsló, a gyíkemberből harcos, felpurrból – macskaember – szamuráj stb.) A képzettségek, mágikus szakértelmek széles skálájából órákig válogathatunk, az elkészült vázhoz pedig egyéni hangmintát rendelhetünk, garantálva, hogy hőseink remek beszólásokkal mulattassanak minket. A karakteralkotásban bizonytalankodóknak megnyugvásul szolgálhat, hogy már az első szintlépéskor lecserélhetjük foglalkozásunkat, ha sikerült egy életképtelen társaságot összehoznunk. (Mert egy tündérnindzsa még rendben van… de hat?)

A WIZARDRY TÖRTÉNETE:

A Wizardry-t két egyetemista, **Robert J. Woodhead** és **Andrew C. Greenberg** alkotta meg 1981-ben, egy Apple II-es gépen. A **„Proving Grounds of the Mad Overlord"** alcímre hallgató nyitódarab végtelenül egyszerű grafikával bírt, de akkoriban a belső nézet forradalmi újdonságként hatott. A Wizt-et több platformra portolták, 5 nyelven jelent meg, folytatásai pedig megalapozták a 7. rész elsöprő sikerét. Sokak máig ezt tartják a valaha volt legjobb CRPG-nek. Még nem próbálták a 8-at…



Wizardry AD 2001

Sajnos az intróból a készítők még a játék elejére is tartogattak néhány kelletlen képsort, amiből leszűrhető, hogy kedvenc mook-unk űrhajója – velünk együtt – becsapódott a Dominus bolygóba. Ezt követően azonban a sorozatra jellemző belsőnézetre vált a program, és megcsodálhatjuk a maga nemében remek grafikát, és örvendezhetünk, mert teljes mozgásszabadságot kapunk – kémlelhetjük az eget, elmerenghetünk a hullámzó tenger látványán, akár meg is fürödhetünk benne. Az NPC-k és a szörnyek poligonokból épülnek fel (igen, ennél a résznél ez újdonság), a mozgásuk rendesen animált, jelen vannak a térképen, azaz nem az orrunk elé generálódnak be, és illő hangokkal lettek ellátva. A hangok amúgy térben szólnak (a Wiz8 legalább fél tucat térhatású hangzást kínáló szabványt támogat), aki igényli, az pontosan hallhatja, hogy hátulról egy bosszúra éhes massza slattyog felé. Kiemelném a szereplők (ez alatt minden megszólaló lény értendő) beszédét: a hangokat kölcsönző mintegy 35 színész hihető alakítást nyújt, és itt a kulcsszó a hihető; nincsenek monotonul mondott monológok, alig-alig érezhető az elkerülhetetlen „túljátssza a szerepét"-effektus. A háttérben (alapban) halkan szóló zene igazán kellemes, ám hosszú távon „elfogyhat", legalábbis elég, ha a music könyvtár – egyébként mp3 formátumú – fájljait megtekintjük. Kb. 30 percnyi muzsika dukál ugyanis az egész Wizardryhoz, és ez túl kevés, összevetve a több száz órányi mászkálással, de ugyanez a helyzet a miriádnyi harccal és a hozzájuk írt 3 darab, egyenként cirka 2 megás mp3-mal.

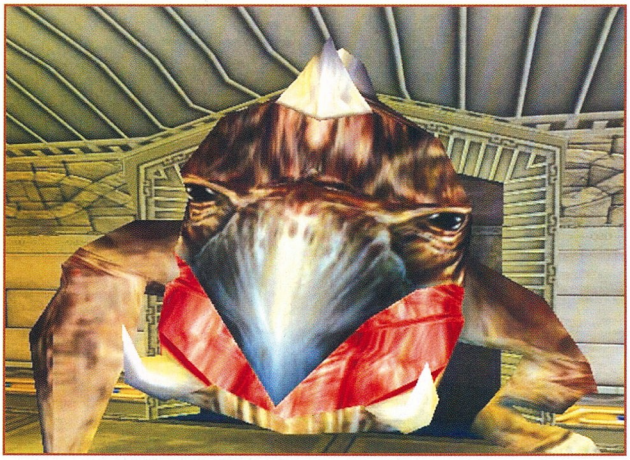
Kalandozások, NPC-k

Mászkálás közben észlelhetjük, hogy a billentyűs irányítás egyrészt kiváló, azaz egy csomó dolgot, amit egérrel kéne megtennünk, hotkey-ekkel elvégezhetünk, másrészt forduláskor egy picit nagyobbat ránt a sima irány gomb lenyomására, mint kéne. Annyira azért nem zavaró a jelenség, miképp a program által lemezműveletekre szánt idő mennyisége sem az, bár a gyarapodó mentett állások, illetve az immáron induláskor jelen lévő automap első ízben történő előcsalogatása néha próbára tehetik türelmünket.

A nemjátékos karakterek két csoportra bonthatók: a jelentéktelen, információt nem hordozó figurák (pl. városőr) képviselik az elsőt, velük nem kommunikálhatunk („Nincs időm rád, hagyj békén!"), a másodikba esnek a kidolgozott NPC-k. Ők saját hanggal rendelkeznek, minden mondatot ezen zengnek el, ami azért kicsit túlzás, hiszen mire a beszédükkel végeznek, addigra már kétszer elolvastuk a szövegdoboz tartalmát, így – hacsak nem egy vicces kiejtésű humanoiddal akadt diskurálnivalónk – semmi nem tart vissza minket attól, hogy új témát keresve félbeszakítsuk. Szerencsére a témák választása a lehető legjobb módon lett megoldva: tudásbázisunk alapján különböző kategóriákba (személyek, helyek, tárgyak, egyebek) sorolt kulcsszavakra kattinthatunk, vagy begépelhetjük az általunk fölvetni kívánt dolgot, hisz' nem ritka, hogy a listáinkban nem szereplő tárgykörben is járatos az illető.

Harc, varázslatok, fejlődés

A harc a Wiz8 egyik legfontosabb eleme, a Sir-Tech ennek kidolgozására jelentős figyelmet fordított, az eredményt pedig útonútfélen letesztelhetjük. A kezdeti masszagyalázások után olyan komolyabb erőpróbákkal szembesülünk majd, melyek során taktikát, trükköket és varázslatokat nem kímélve is csak nehezen jutunk tovább.



Normál fokozatról beszélek, az expert szintnek, illetve a non plus ultraként számon tartott, a Rouge-like játékokból (hardcore labirintusmászkáló CRPG-k pl. Nethack, Adom, Angband, stb.) ismert ironman-üzemmódnak (ahol csak kilépéskor lehet menteni, és a party elhalálozásakor a program törli az állásunkat) még a közelébe sem mertem menni. Szóval a nehézség megvan, bár ha pl. nem kutyafuttában rohanunk át a labirintusokon, hanem módszeresen begyűjtünk minden eldugott varázstárgyat, lecsapkodjuk a szörnyikék javát, akkor jelentősen könnyebb a helyzetünk, mert pénzünk és tapasztalatunk is több lesz. Utóbbi itt is az erősségünk mércéje, tapasztalati pontok szerzésével léphetünk szintet, ha ez bekövetkezik, fejleszthetjük főértékeinket, képzettségeinket, új mágiákat választhatunk magunknak. A szakértelmek egyébként a használattól is nőnek, van is hova, ugyanis a kezdeti 1-10 körüli értékek 100-as skálán értendők. (Pl. 6-os zárnyitással 6% eséllyel törhetünk fel egy ládát.)

Maga a harc körökre osztott küzdelmet takar, bár átkapcsolhatunk real-time-ba. Egy kör alatt karaktereinkkel támadhatunk, védekezhetünk, megóvhatjuk egy sebesült társunkat az ellen csapásaitól, varázsolhatunk, formációt válthatunk, vagy tárgyat használhatunk. A formáció újdonság, segítségével előre, oldalra, hátra, vagy a többiek közé rendelhetjük embereinket, ezáltal jobban óvhatjuk az arra rászorulókat. Ha nem osztunk parancsot valakinek, a gép az előző kör utasításait követi, ez alól kivételt képeznek a varázslatok.

A varázslás pontokból történik, a hat iskola (négy őselem, isteni és mentális mágiák) külön-külön bírnak pontokkal, és foglalkozása válogatja, hogy melyikből mormolhatunk el egy-egy igét. Mivel ezek erősíthetők, az első 10 szinten általában egy darabra marad erőnk, hiszen egy óriási tűzgolyó sokkal többet ér, mint több kicsi. Nagy bölcsesség, de nem mindig igaz, mert varázslatunk visszájára fordulhat (kiütve a fél csapatot), vagy előfordulhat, hogy egyszerűen nem jön létre.

Tökéletes?

Igen, a maga műfajában a Wizardry 8, úgy gondolom, elérte azt a szintet, ami fölé már közel lehetetlen jutni. Hacsak nem vagyunk idealisták, elérhetetlen – és ezáltal nem létező – fogalomként tartva számon a tökéletességet, akkor kerekíthetjük 100-ra a százalékot. Talán akadnak vonások, melyek nem tetszenek benne – nekem például a technika és a mágia keverése –, vagy nem fogott meg a világ, a hangulat – ezek bőven ronthatnak a megítélésünkön, és az is természetes, hogy egy anti-CRPG-s mérföldekkel alacsonyabb pontszámmal zárta volna le föltehetően felkavaró és mély gondolatokat tartalmazó írását. Aki viszont ismeri a műfajt (és mondjuk képes megbarátkozni azzal, hogy egy ideig még nem népesítik be MI-k a hasonló világokat), az összességében a legjobbat kapja, amit eddig létrehoztak. Ennyi.

sajoati

Vélemények a Wizardry 8-ról

Személyes pár Internetes olvasói véleményből:

„Kevesebb, mint egy hét után nehéz kimondani egy játékról, hogy a valaha volt legjobb, de ez esetben most megteszem…"

„A legjobb CRPG, amivel az utóbbi 15 évben játszottam."

„Ez az a játék, amire 9 évet vártam, és nem vagyok csalódott."

„Én normálon nyomulok, és már túljutottam a kezdeti nehézségeken. Egyre jobban tetszik, ma éjjel csak 3 és felet aludtam."

ÉRTÉKELÉS

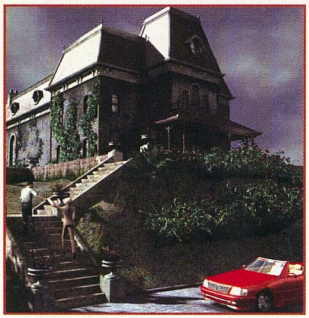
MINIMUM CONFIG: PII 233Mhz, 64MB RAM, 8MB 3D videokártya, Win95 OSR2/98/ME/2000

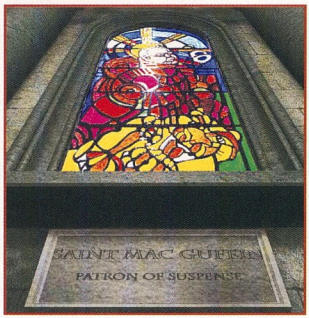
JAVASLAT: D3D/OpenGl/Glide/DirectX 7 szabványokat jól kihasználó videokártya, sok idő, egy kis fanatizmus, 1.8GB tárhely a maximális installhoz

A legjobb belsőnézetes CRPG

Kevés zene

95%





HITCHCOCK
THE FINAL CUT

▸ WANADOO ● ARXEL TRIBE ● HITCHCOCK.ARXELTRIBE.COM ◂

TITOKZATOS ELTŰNÉSEK EGY HITCHCOCK INSPIRÁLTA KÖRNYEZETBEN, AZ ARXEL TRIBE MEGSZOKOTT TÁLALÁSÁBAN

Amerikát lehet szeretni, lehet utálni, de azt el kell ismerni, hogy a nagy víztömeg túloldalán elhelyezkedő földrész legendás alakok egész sorával járult hozzá a szórakoztatóipar elitjének gyarapodásához. Mind közül azonban – kisebb költői túlzással élve – csak egy volt, akinek már-már művészetbe átcsapó munkássága még ma is hatással van a megjelenő alkotásokra. Nem, kérem, nem a stratégiai játékok atyjáról, Peter Molyneux-ról beszélek, de még csak nem is "Mr. Garázsmenet" Bill Gates-ről (bár Tika barátom épp most csapott a kezemre, mondván, nem lehet őket egy lapon említeni – tévedett :)), hanem az igazi thriller műfaj megalapítójáról, illetve tökélyre vivőjéről, Alfred Hitchcockról. A borzongás mestere szinte egész életét a filmezésnek szentelte, és valószínűsíthetően csak halála akadályozta meg abban, hogy George Lucas-hoz vagy Steven Spielberghez hasonlóan ő is beszálljon a számítógépes játékbizniszbe. Nos, az Arxel Tribe fejlesztői pont ezt az elmaradt eseményt szeretnék bepótolni a Hitchcock: The Final Cut képében, amely a zseni személyéhez talán legillőbb műfajban, a kalandjátékok világában próbál méltó emléket állítani a „hagy öregnek".

Hátborzongató kalandjaink egy dúsgazdag, hóbortos öregúr, név szerint Robert Marvin-Jordan birtokán kezdődnek, aki a neves rendező utáni rajongásának eleget téve, fölös millióit egy saját, Hitchcock ihletésű film megalkotásába öli. Ám alighogy a forgatás kezdetét veszi, máris tragédiába torkollik, mivelhogy a projektben résztvevő színészek, rendezők, operatőrök, vágók stb. furcsa mód sorra eltűnedeznek, így a vagyonos különc – a rendőrség „zajos" munkálatainak elkerülése végett – szépséges unokahúgát, Aliciát riasztja, egy bizonyos Joseph Shamley nevezetű magándetektív felbérelése kapcsán (akit természetesen mi fogunk alakítani). Ez mondjuk már csak azért is bizarr, mert a lány a szülei halála óta akut némaságban szenved, s a megbízatást tartalmazó levelet bármelyik futárszolgálat is kézbesíthette volna (a telefonról, mint a XX. század elejének technikai csodájáról meg már ne is beszéljünk), de hát egy tehetős nagybácsinak ki tudna ellenállni... :) Talán még egy vérszomjas pszichopata gyilkos sem...

A sejtelmes történetet egy, a Casanovából már megismert gyönyörű 3D engine hatja át, így emberünkkel fix kameraállások "keresztt üzében" közelíthetünk rá az adott tárgyakra, hogy aztán amolyan „point and click" stílusban vehessük jobban szemügyre „őket". Nyomozásunk sikeressége tulajdonképpen – Sherlock Holmes, illetve ifjabbaknak Columbo után szabadon – pont ezekben a részletekben rejlik: a kalandjátékokhoz hűen mindent alaposan meg kell vizsgálnunk, elolvasnunk, felvennünk, és alkalomadtán felhasználnunk. A kombinatív rejtvényeket időnként élvezetes párbeszédek szakítják meg, nem kevés humort, illetve iróniát belecsempészve az amúgy sem unalmas játékmenetbe; a helyenként előforduló akciórészek (ügyességi és lövöldözős) pedig pont jókor aktivizálják a nagy gondolkodásba belefáradt agyunk más – főleg a reflexekért felelős – részeit (bár legtöbbjük szerintem fárasztóan könnyűre sikerült).

Mindez szép és jó, ám a cikk elején felmerült kérdésre, miszerint a HTFC vajon megérdemli-e, hogy a híres rendező nevét viselje magán, még mindig nem válaszoltam. Nos, a kamera-beállítások zöme szinte egyáltalán nem idézi Hitchcockot, sőt egynémelyikre csakis attól lehet a félelmetes jelzőt vetni, hogy nem látjuk rendesen „magunkat"... A sztori, illetve a szereplők karakterei viszont tipikusan Hitchcockosak: míg főhősünket, Joseph-et például kisebb visszarévedések formájában állandóan a gyerekkorában baleset következtében elvesztett szülei halála gyötri (amely mindamellett pszichés képességeit is felszínre hozta, úgyhogy ne lepődjünk meg, ha egy-egy tárgy megérintésekor – mondhatni átszellemülve – vissza tud „emlékezni" mondjuk egy gyilkosság folyamatára), addig Alicia a maga csendes „beszédjével" borzolja a kedélyeket; de ott van még Robert is, aki a gyilkosságokról csak mély áhítattal egybekötött üdvrivalgással tud nyilatkozni... Hál' Istennek a szinkronszínészek csoportját sem lelkes amatőrök alkották, remekül átélik mondanivalójukat, a „nehézkes" zenei aláfestéssel párosulva pedig nagyszerűen befolyásolják aktuális hangulatunkat. Úgy hogy, ha a hitchcocki érzés nem is jön ki a programból teljes mértékben, azért még egy kitűnő kalandjátékként mérkőzhet meg a HTFC a slágerrövidítések (FPS, RTS stb.) gyilkos seregeivel.

Puma

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 300Mhz, 24x CD-ROM, 64 MB RAM, Win9x
JAVASLAT: 16MB 3D videokártya, 128-256MB rendszermemória esetén sem fog megsértődni a játék

Történet
Grafika
Hangok

86%

Néhol elnagyolt kameranézetek
Nincs meg az eredeti Hitchcock-feeling

JoWooD Productions

Rally Trophy

meghosszabbítva!

A hatalmas száguldás közepette be kell vennünk a kanyarokat, lehetőleg borulás nélkül! A helyes sebesség megválasztása persze nem egyszerű dolog, segíts ebben a vezetőknek! A pályázati szelvény (90. oldal) mellé mindössze egy sebességértéket (pozitív egész számot, pl. a 16,9 nem jó) várunk tőled - a legkisebbet, amit te jónak találsz. Ha az általad beküldött érték lesz a legkisebb olyan, amit más nem küld be, akkor megnyered a főnyereményt, egy Rally Trophy ajándékcsomagot, mindenféle értékes ajándékkal. A 2., 3. helyezett pedig egy-egy Rally Trophy ajándékot kap! A beküldési határidő 2002. január 15.

Tehát ne feledd, csak egy számot kell beküldened a játékszelvény mellé az alábbi címre:

PC.GAMES Rally Trophy egyszámjáték
1325 Budapest, Pf.: 315.

www.lscomputer.hu
Több mint 2000 termék friss árával

Leadtek és ATI videokártyák - a brutális teljesítményért
Epox és Soltek alaplapok - a megbízhatóságért
Miro és Sony monitorok - a gyönyörű képért
Ingyenes házhozszállítás Budapesten * - a kényelemért

LS Nyugati - 1067 Podmaniczky u. 29.
T/F : 311-5456 info@lscomputer.hu
LS Újpest - 1042 Király u. 25.
T/F : 3700-631 kiraly@lscomputer.hu
*komplett konfigurációk, Miro és Sony monitorok esetén

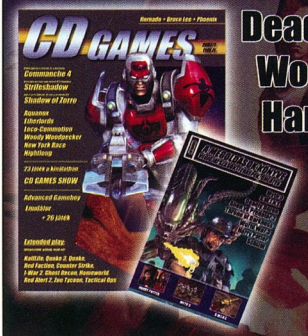
ASPECT
Computer Szaküzlet Kft
1136 Budapest, Hegedűs Gyula u. 7-9.
Tel: 340-5080, 340-4708
Fax: 339-8780
Email: sales@aspect.hu
http://www.aspect.hu

ASUS®
R&M COMPUTER
129 990 Ft + ÁFA

R&M számítógép Asus minőségben!
1 GHz CPU, 256MB RAM, 40GB HDD,16x DVD-ROM,GeForce2 MX400 VGA, TV kimenet, faxmodem, hangkártya, billentyűzet, egér, 5 teljes játékprogram

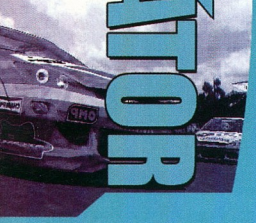
ASUS termékek kis- és nagykereskedelme.
Árlistánkat keresse az interneten!

Végigjátszások, térképek:
Alien vs Predator 2
Throne of darkness
Deadly Dozen
World War 3
Harry Potter
S.W.I.N.E.
Schizm
Myth 3



Már kapható az újságárusoknál!

PCGAMES DVD
Minden, ami téged is érdekel.



TARGET KOREA

▸ MÉG NINCS ● TARGETWARE ● WWW.TARGETWARE.COM ◂

Egy új repülőgépszimulátor-sorozat első darabját készíti jelenleg a Targetware, mely az 1950-es koreai háború eseményeit igyekszik feleleveníteni így, első nekifutásra. Mivel ekkortájt még meglehetősen kezdetleges gépek léteztek, nem is csodálkozhatunk azon a tényen, hogy a program két főszereplője a MiG-15bis, mely nagy tűzereje és sebessége mellett meglehetősen rossz célzási pontossággal rendelkezett, valamint az F-86F-30 Sabre, amely a nagyobb manőverező-képessége mellett jóval gyengébb fegyverzettel volt felszerelve, mint szovjet társa.
A valósághűség megteremtésében a Sickware fejlesztőcsapat különleges fizikai motorja játszik fontos szerepet, amiről természetesen csupán azt állítják, hogy a legjobb :). A játékosoknak a harcon kívül lehetőségük lesz a manapság olyan divatos tervezésre is. Így szabadon festhetjük át gépünket, vagy tervezhetünk térképet, de még repülőgép-modell alkotására is lehetőségünk lesz. Valamint nyugodtan indíthatunk saját szervert is, amin akár 250 játékos is kergetheti egymást a légtérben.
A játék jelenleg a zárt béta fázisban van, de talán még idén megkezdődik a nyílt teszt, amin már mindenki harcba szállhat kedvenc gépének pilótafülkéjében ülve.

59 ... Motoracer 3
60 ... IL-2 Sturmovik
62 ... Rally Trophy
64 ... 4x4 Evolution 2
66 ... Silent Hunter II
68 ... Comanche 4

TARTALOM

1.	MS Flight Simulator 2002	Microsoft
2.	Colin McRae Rally 2.0	Codemasters
3.	MS Train Simulator	Microsoft
4.	Comanche 4	Novalogic
5.	Eurofighter Typhoon	Take 2 Interactive
6.	Starlancer	Microsoft
7.	Silent Hunter II	Ubi Soft
8.	Sub Command	Electronic Arts
9.	Motor City Online	Electronic Arts
10.	Comanche Gold	Novalogic

TOP 10

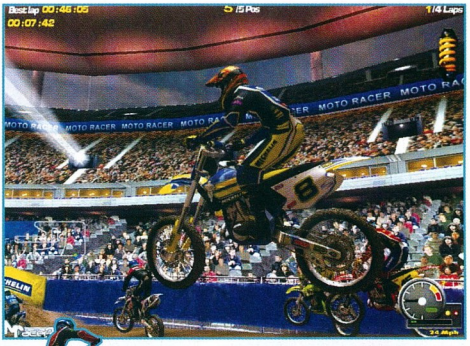
Master Rallye	2002/01	Microids
Destroyer Command	2002/03	Ubi Soft
F1 Racing Championship 2	2002/03	Ubi Soft
Freelancer	2002/03	Microsoft
Lock On: Modern Air Combat	2002/03	Ubi Soft
Colin McRae Rally 3.0	2002/05	Codemasters

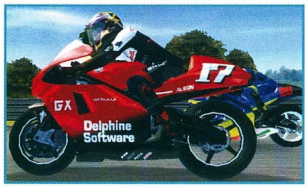
ELŐREJELZÉS

DARKSPACE

▸ MÉG NINCS ● PALESTAR ● WWW.DARKSPACE.NET ◂

Hirtelen nem is tudtam eldönteni, hogy a Texas-i Palestar által fejlesztett DarkSpace milyen kategóriába is tartozik. A program alapja egy masszív többjátékos űrhajó-szimulátor, amely azonban elég erőteljes stratégiai és gazdasági elemekkel is rendelkezik. A játék kezdetén három nagy szövetség alakítja a tizenkét ismert naprendszerből álló univerzum történelmét. A földközpontú Egyesült Galaktikus Kereskedelmi Szövetség, a Külső Rendszerekben domináló Csillagközi Kulturális Konföderáció, valamint a mindeddig idegen K'Luth faj. Bármelyik oldalra csatlakozhatunk és harcolhatunk szövetségeseink érdekeiért. A stratégiai játékok jó szokásaként itt is nagyban különböznek az egyes szövetségek. A földiek képviselik az „ebből is egy kicsit, abból is egy kicsit" kategóriát, míg a Konföderáció a védelem és a megtévesztés területén jeleskedik. Az idegen faj pedig a fölényes tűzerőt tudhatja maga mögött. Ez az elrendezés kicsit emlékeztet a Freespace 2-re, vagy akár a Starcraft-ra. Természetesen számtalan repülhető hajó, kicsi és nagy várja, hogy valaki kellőképpen megmozgassa őket. Így irányíthatunk egyszemélyes vadászgépet, vagy akár egy csatahajót is. A harc mellett figyelnünk kell éppen aktuális gazdasági helyzetünkre. No persze a stratégia megválasztása sem utolsó dolog, amit játékostársainkkal tudunk megbeszélni. Ez így együtt adja a játék nagyszerű bonyolultságát és élvezetét. A program megjelenésre kész, jelenleg a kiadóval tárgyal a cég. Így kézhezvételére bármikor számíthatunk.





MOTORACER 3

ELECTRONIC ARTS ● DSI ● WWW.MOTORACER3.COM

„ENTER YOUR NAME!" HA EZT A MONDATOT A „MEGFELELŐ" HANGEJTÉSSEL EJTJÜK KI, AKKOR SZÁMÍTHATUNK RÁ, HOGY A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK RÖGTÖN RÁVÁGJÁK: MOTO RACER!

Az első rész rengeteg rajongót toborzott magának, hiszen korát meghaladva vált legélvezetesebb játékmenetével és legjobb irányíthatóságával az elsőszámú motorverseny-programmá. Persze a rohanó idő nem kímélte a Moto Racert sem, így a második rész megjelenése elkerülhetetlen volt, bár a legtöbben csalódtak a folytatásban. Némiképp elveszett a hangulat, rosszabb lett az irányíthatóság és a fizikai modellezés is – elveszett a varázs. A DSI-nél azonban sokkal lelkesebb emberek dolgoznak, mintsem hogy megfutamodjanak a kapott kritikáktól, és bátran vágtak neki az újabb, harmadik résznek, melynek megjelenését rendkívül jól időzítették a karácsony előtti hetekre.

Aki a türelmesebb típusú játékosok közé sorolja magát, annak ezúttal szerencséje lesz, hiszen egy rendkívül igényes intróval találja szemben magát, melyet többszöri belépés után is szívesen néz végig az ember. Aki viszont rutinból nyomja az escape-space-enter billentyűk mindegyikét, az némi töltés után máris a menürendszerben találja magát. Sajnos a menü kivitelezése túlságosan egysíkúvá vált, elsőre biztosan mindenkire furcsán hat majd a piros-szürke párosítás. Az viszont mindvégig furcsa lesz, hogy sehol nem találunk Beállítások menüpontot, ami a súlyos negatívumok között érdemel említést. A négy menüpontban a játékkal kapcsolatos dolgokat módosíthatjuk: karakterünk jellemzőit, a versenymódot, a kiválasztott motort és tulajdonságait, valamint a pályákat. Új versenyzési módok kerültek bele a programba, ami a legfontosabb változás. Az ügyességi crossmotorozás során különböző akadályokkal tarkított pályákon kell egyensúlyozva, hol gázadással, hol fékezéssel pontról pontra, apránként és megfontolva haladnunk, egyszerre figyelve a pályára és az időre. A freestyle módban szabadon választott gyakorlatokat kell az ugratások alatt produkálnunk, kényesen ügyelve arra, hogy a leérkezésnél már biztos kézzel fogjuk a kormányt. A legélvezetesebb azonban a traffic játékmód, amikor is nagyvárosok útjain vezet utunk, és a forgalommal megbirkózva kell kivívnunk a győzelmet. Ezen új játékmódok mindegyike rendkívül jól kivitelezett és nagyban megnövelik a játék vonzerejét.

Sajnos opciók híján a felbontást nem állíthatjuk kedvünk szerint, pedig ráférne a játékra. A versenypályák és a városi pályák helyenként túlságosan üresek, az aszfalt kivitelezése sem mondható csúcsminőségűnek – jó lett volna ezért magasabb felbontásokkal vigasztalódni. Igaz, a mai átlagot azért teljesíti a program, de új dimenziók nyitásától igencsak messze tartózkodik. Érdekes újítás a shop rész, melybe belépve – amennyiben győzelmeinkkel már elegendő kredit áll rendelkezésünkre – kedvünk szerint vehetünk meg újabb pályákat vagy motorkategóriákat. Ez egy okos húzás, hiszen így mi dönthetjük el, hogy mit és milyen sorrendben kapunk meg a játékhoz. A fizikai modellezés szinte alig javult a második részhez képest, azaz továbbra is arcade-jellegű motorversenyekre számítsunk, ahol az ütközések során az ellenfelet előrébb lökjük, a járdaszigetekről és a falakról visszapattanunk, és még hosszasan sorolhatnám. Az első rész ismeretében inkább upgrade-nek nevezném, a második részhez képest viszont mindenképpen előrelépés. A hangulat ezúttal már sokkal jobb és a benne rejlő plusz lehetőségek miatt gyakrabban és szívesebben is veszi elő a száguldásra vágyó játékos.

Doki

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 400 Mhz, 64MB RAM, 500MB HDD, 3D gyorsítókártya, DirectX 8.0

JAVASLAT: PIII 733MHz, 256MB RAM, 32MB-os 3D gyorsítókártya, ám még ekkor is számíthatunk hosszabb betöltésekre

- Tetszetős intro
- Új és élvezetes játékmódok
- Vásárlási rendszer

- Nincsenek beállítási lehetőségek
- Pergő játékhoz álmosító zene
- Hosszú töltések, lassú kilépés

87%

COMANCHE 4

NOVALOGIC ● NOVALOGIC ● WWW.NOVALOGIC.COM/GAMES/COMANCHE4/

AZ ÖRÖKIFJÚ INDIÁN – KEZDŐKNEK, AMATŐRÖKNEK ÉS PROFI VETERÁNOKNAK EGYARÁNT AJÁNLOTT ÉLETKORTÓL FÜGGETLENÜL

Meglehetősen sok idő telt el 1992 óta, mikor a Novalogic piacra dobta a Comanche: Maximum Overkill nevű, méltán sikeresnek bizonyult programját. A ma már szinte elképzelhetetlenül távoli múlt egyik legsikeresebbnek bizonyult helikopteres-lövöldözős játéka többmilliós példányszámban talált gazdára, lerakva egy többgenerációs programcsalád alapjait. A legifjabb családtag, a Comanche 4 azonban elődjeitől több szempontból is különbözik, mint volt szerencsém megtapasztalni.

A leginkább szembeötlő újdonságok közé tartozik a program „besorolásának" megváltozása is, hiszen az eddigi lövöldözős játék helyett sokkal nagyobb hangsúlyt kapott a szimulátor-rész is, így a Comanche 4 elődeihez képest már inkább „helikopteresen" viselkedik. Persze itt azért ne gondoljunk az MS Flight Simulator JetRangerének elettébb valószerű mozgására, inkább az Apache Longbow talán a megfelelő hasonlat. A reális mozgásmodell elkészítéséhez a Sikorsky, a valódi RAH-66 Comanche készítője nyújtott segítséget.

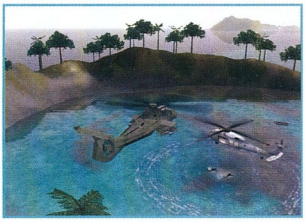
Akinek azonban még ez is sok, az a beállítható nehézségi fokozatnak köszönhetően visszatérhet a jó öreg és bevált WASD billentyűzet-kombinációhoz is.

Tekintetbe véve a program alapvető célkitűzéseit, melynek értelmében a lehető legváltozatosabb és leglátványosabb fény- és hangeffektek kíséretében kelljen a lehető legnagyobb számú gaz ellent kiirtani, megállapíthatjuk, hogy derék iparosmunkával állunk, azaz ülünk szemben. A grafika jelentős feljavuláson ment keresztül, a Novalogic végre-valahára szakított a régesrégi voxelalapú technológiával, és a modern idők szavára hallgatva áttértek a polygonok és textúrák alkalmazására. A hatás meggyőző, hiszen így a program képes kihasználni a 3D-s videokártyák előnyeit is. A táj sokkal részletgazdagabbá vált, sokat javult a növényzet és a tereptárgyak ábrázolása, azok Schuerue-bben :) is fordulnak elő, nagyot dobva a játék hangulatán.

A hat bevetéscsomag során (egyenként három-öt feladattal) során a dzsungelek, végtelen hómezők, sivatagok és városok mélyén jelentős mennyiségű gaz ellen rejtőzik, melyek a pusztító rakéták, gépágyúlövedékek, vagy esetleg a támogatásra hivatott tüzérség megsemmisítő csapásai alatt apró darabokra robbannak szét. A célpontok túlnyomó többségét terroristák és bűnözők adják, ezzel is alkalmazkodva a Szép Új Valódi Világ működéséhez. A feladatok sokfélék és sokrétűek lehetnek: narkócsempész hajó kiemelése a Karibi-tengerből, mélyen az ellenséges vonalak mögötti vegyianyag-gyár szanálása, diplomaták megvédése, a Delta Force csapatainak támogatása, illetve egy inkább klasszikus háborúszagú feladat, egy anyahajó megtámadása, természetesen ez utóbbit nem egyedül. Érdekesség, hogy a végleges változatból, köszönhetően a szeptember tizenegyedikei terrortámadásnak, kimaradt az a feladat, melyben az amerikai elnököt kellett elsegíteni az Air Force One fedélzetére.

Aki megunta a magányos repkedéseket, a hálózati üzemmódban akár tizenhatodmagával vetheti bele repülő pixelszitakötőjét a harcokba, akár együttműködve, akár egymás ellen. Az interneten a NovaWorld szervereit lehet igénybe venni a határtalan csapatmunka reményében.

A játékban hős helikopter-sofőrünk (ezt a szóösszetételt lehetőleg Szentkirályszabadján ne süssétek el, eléggé nagydarab emberek azok a Hind-pilóták, higgyétek el, de alapesetben felettébb barátságosak) végre nem érzi magát „máig harcoló német alakulatnak", hiszen a földön s



égen folyamatos a mesterséges intelligencia által vezérelt háború. A földön folyamatosan rohangálnak a harckocsik, lövészpáncélosok, teherautók, terepjárók, gyalogosok népes hangyaserege, amelyek sokkal inkább élővé teszik a virtuális haddelhadd helyszínét. A támaszpontokat, fontosabb épületeket gyalogosok is védik, melyek egy része bizony Stinger légvédelmi rakétákkal a hátizsákjában várakozik, feletté bonosz szándékokkal kicsiny buksijában.
A remélhetőleg nehezen észlelhető (mert ugyebár „lopakodó" és „láthatatlan" repülőeszköz nem létezik) Comanche-unkat a saját fegyverzet nem túlságosan nagy választékával szerelhetjük fel. Az XM301 húszmilliméteres gépágyú a gyalogság, a gyengén páncélozott célok ellen hasznos, a keményebb célokat inkább hanyagoljuk ezzel a csöves tűzfegyverrel. Az AGM-114 Hellfire az igazi páncéltörő, bunkervadász irányított rakéta, mely igen kiváló aránnyal képes a páncélozott, pukkantóval felszerelt szardíniásdobozok felbontására. A területcélok ellen ajánlott a hetven milliméteres Hydra-család, amely a világ egyik legkedveltebb és legolcsóbb irányítatlan rakétafegyverzete. A barátságtalan légi célok ellen használatos a FIM-92A Stinger ATAS, amely az afganisztáni veterán hordozható, föld-levegő osztályú infravörös rakéta modernizált változata.
Hmm, lássuk csak, mire érdemes figyelni. Elsősorban a magasságra. Tessék a lehető legalacsonyabb szinten robogni, mert igen kellemetlen módon hatásosak a légvédelmi egységek. Ezeket egyébként ajánlott az első körben kilőni, ez a hosszú, sikeres ranglétramászás titka. A fegyverzettel spórolni ajánlatos, mert sosem elég, az utánpótláshoz vezető visszaút meg igencsak rögös lehet. A feladat ismertetésének szenteljünk nagy figyelmet, mert a térkép helyes értelmezése és a megfelelő terepmagasságok által befolyásolt útvonal kidolgozása életmentő lehet. Jó repülést, lelépni…

Trau

RAH-66 COMANCHE

Az Amerikai Hadsereg a Boeing-Sikorsky RAH-66 Comanche helikopterrel az elavulófélben lévő AH-1 Cobra, OH-58 Kiowa, és az OH-6 Cayuse helikoptereket kívánja leváltani mind a felderítés, mind a könnyű támadófeladatok végrehajtásának területén. A nehéz észlelhetőség központi szerepet kapott a 'kopter tervezése során, így alakult ki a meglehetősen izgalmas külső. Ez biztosítja a beérkező radarsugarak elnyelését és szétszórását, illetve az infravörös és hangszennyezés csökkentését. A fegyverzetet éppen ezért belső terében hordozza (négy Hellfire és két Stinger tárolható itt, míg a gépágyú csöve használaton kívül a lehető legkisebb radarhullám-visszaverést biztosító pozícióba fordítható az orr alatt), de lehetséges külön fegyverhordozó szárnycsonkok rögzítése is, bár ez növeli az észlelhetőséget. A Comanche feladata elsősorban a felderítés, a légvédelmi egységek leküzdése, a célpontkijelölés: majd a bedübörgő AH-64D Longbow Apache-kötelék csukott szemmel felszántja a csatateret. Erre a feladatra a lesipuskás harcmodort követi: gondos felderítés, egy lövés, majd tűnés onnan egy másik fasor mögé. A helikopter első prototípusa 1996. január negyedikén emelkedett a levegőbe, az első tízenhárom sorozatgyártású példány a tervek szerint a 2006-os pénzügyi évben készül el.

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 450Mhz, 128MB RAM, 250 MB HDD, 4x CD-ROM, D3D 16MB 3D videokártya, Win98, DirectX 8.0
JAVASLAT: PIII 733Mhz, 32 MB 3D videokártya, 256MB RAM

Szebb grafika
Nagyobb nyüzsgés a földön
Ötletes bevetések

Még mindig a repülési modell
Kevés bevetés

87%

RALLY TROPHY

JOWOOD ● BUGBEAR ENTERTAINMENT ● WWW.RALLYTROPHY.COM ● MAGYAR JÁTÉK

AZ ÚJSÁG HASÁBJAIN 2 HÓNAPPAL EZELŐTT MÁR BEMUTATTUK A FINN BUGBEAR ENTERTAINMENT-FÉLE RALLY TROPHY 0.52-ES ALFAVERZIÓJÁT...

A Bugbear Entertainment, egy kicsit a standardtól eltérően, rallyjában nem az utóbbi évek géptípusait vonultatja fel, hanem úgy 3 évtizedet visszaugorva az 1960-as, 1970-es évek rallyautóit szimulálja. A választható versenyautók között így egyetlen Ford Focus Rs WRC vagy Peugeot 206 WRC sem található, hanem a mára már múzeumba illő darabok.

A Rally Trophy talán legvitatottabb pontja minden kétséget kizáróan éppen a választható versenyautók köre és viselkedése, melyről, ezt nyugodtan ki merem jelenteni, biztosan minden felhasználónak lesz véleménye. A „szimuláció" ugyanis valóban eddig nem tapasztalt mértékben teljesedik ki a programban, kétséget kizáróan bizonyítva a versenyműfaj nehézségeit és veszélyeit. A Rally Trophy futtatása közben garantáltan megismerkedik minden versenyző az útszéli árkokkal, fákkal és sziklákkal, „hála" a mindenek fölött a valósághűségre törekvő adaptációnak. A játékban ugyanis az autók szinte kivétel nélkül meglehetősen furcsán reagálnak, mondjuk a Colin McRae Rally 2-ben, vagy a Pro Rally 2001-ben megszokottakhoz képest, mely jelenség részben koruknak (gondoljunk csak a szervo hiányára, vagy a mai szemmel igencsak kezdetleges felfüggesztésekre), részben a fejlesztők igyekezetének tudható be. A versenyek során szinte következetesen a lehető legváratlanabb események történnek autóinkkal, függetlenül a típusuktól, melyek közül most vegyünk számba néhányat a teljesség igénye nélkül: a kanyarodáskor jelentkező sodródás szinte irreálisan erős, különösen a nagyobb súlyú autóknál; a legkisebb útszéli kő vagy fa is szinte azonnal lebéklyóz bennünket; a látszólag sík és egyenes pályán egyszer csak véletlenszerűen jobbra vagy balra kilendül járművünk; a fékezés eredménye szinte azonnali megállás géptípustól függetlenül; az agyontört lámpák vígan világítanak a sötétben. És végül, de nem utolsósorban, amennyiben az útról csak részlegesen sodródtunk ki, de szinte már állunk, egy teljes gázzal történő indulás eredménye garantáltan vad pörgés körbe-körbe.

A felsorolás elég riasztó, ezért gyorsan leszögezem, hogy a Rally Trophy nem egy játszhatatlan program, csak lehetne jobb is. Persze, a választható rallyautók között azért markáns különbségek mutatkoznak például a gyorsulás vagy a végsebesség tekintetében, mellyel szinte pontosan ellentétesen aránylik az irányíthatóságuk. Nálam például a képzeletbeli „pálmát" a Lancia Stratos nyerte, mellyel az egyik svájci gyorsaságin úgy 20 másodpercig pörögtem, félig mindig az úton tartva a gépet, miközben az ellenfelek természetesen rendre lehagytak sokkal kisebb teljesítményű járgányaikkal. Ezzel együtt, vagy éppen ezért, a Rally Trophyban kedvencem éppen a mezőny másik Lanciája lett, melyhez nagymértékben hozzájárult, hogy a 3 választható elsőkerék-meghajtású autó között van.
A játék egy rövid, alig 20 másodperces bevezető animációval örvendeztet meg bennünket, melyben archaizált képkockákat láthatunk régi versenyekből, részben eredeti felvételek, részben a játék által generált 3D-s grafika segítségével. A szokásos videó/hang/mozgás beállítások elvégzése senki számára nem okozhat gondot a program esetében. A grafika optimalizálásához először a játék indításakor bejelentkező külső menü Beállítások parancsánál kell elidőznünk, ugyanis a manapság szokássá vált trendnek megfelelően a színmélységet, a felbontást, illetve a támogatott 3D-specifikumokat „kívülről" kell pontosítanunk. Az autóink irányítását és a hangerőt szabályozó opciókat azonban már a tényleges indítást követő belső főmenüből érhetjük el, a cél szempontjából másodlagos ugyan, de azért finoman szólva is megmosolyogtató, hogy a játékvezérlő eszköz személyre igazításakor az alkalmazás gondolkozás nélkül kilépve a menüből megörvendeztet bennünket egy igen gyengécskére sikeredett fekete designnal megáldott külső beállítópanellel. Nos, a megoldás nem annyira stílusos, ám végtére is könnyen felejthető, hiszen nagy valószínűséggel úgyis csak egy alkalommal találkozunk a jelenséggel.

A grafika strukturáltsága megfelel az elvárásoknak: külön állítható a látótávolság, a pálya részletessége, az alpha blending, a köd, a tükröződések, valamint a versenyautók részletessége. A grafika finomhangolása mindent összevetve jól eltalált, erőmű-tulajdonosok nyugodtan mindent a maximumra húzhatnak, aki azonban még 500-700 Mhz órajel körüli processzorral és egy régebbi 32Mb-os 3D kártyával rendelkezik, kénytelen-kelletlen több időt kell, hogy szenteljen a pozícionálásnak. A készítők még az alfánál ígérték, hogy minden létező gyorsítókártyát támogatni fog a végleges verzió, ami hellyel-közzel igaz is, bár a kiadó a játékhoz fűzött szöveges ismertetőben a Voodoo-k tulajdonosait figyelmezteti az esetleges hibák lehetőségére. A részleges optimalizációra azonban van egy másik tetten ért példánk is, sajnos a Matrox-osok is számíthatnak hasonlóra, különösen játéktermi módban. (A helyzet azért nem is olyan rossz, hiszen a Rally Trophy alpha el sem indult Matrox

alól!) A játék tesztelése kapcsán többek között kipróbáltuk a programot egy Geforce2 Pro/PIII 900MHz/256MB RAM konfiguráción is, ahol az kifogástalanul működött 1024x788x32bit-en, minden filter maximális használata mellett.

Maguk a pályák a játékban az alfából megismert professzionális színvonalat megtartották, csak számuk a szeptemberi 4 játszhatóról 42-re változott. A Rally Trophy-ban 5, egymástól markánsan különböző országba látogathatunk el, melyek a következők: Oroszország, Svájc, Finnország, Kenya és a Bugbear fejlesztőcsapatának is otthont adó Svédország. Az időjárás és a napszakok a programozók ígéreteinek megfelelően valóban változnak a végleges verzióban. A jelenség meglehetősen intenzív; például ha versenyautónkat a – talán legjobban eltalált – „kormánykerekes, szélvédős" belső nézetből vezetjük, szinte a teljes látóterünket bearanyozhatja a hirtelen szemből érkező napsugárözön értékes tizedmásodpercekre korlátozva látásunkat. A naptükröződésen kívül kifejezetten profi megjelenítést kapott az eső, aminek cseppjei természetesen elmosódnak a szélvédőn, amin, már mondanom sem kell, automatikusan járnak a tisztítólapátok. A szimulációból nem maradhatott ki természetesen a köd sem, aminek váltakozó sűrűsége meglehetős óvatosságra késztethet bennünket a versenyek során. A minőségi időjárás- és napszakgenerálás mellett külön dicséretet érdemelnek maguk a szakaszpályák is, hiszen vonalvezetésük kifejezetten profira sikeredett.

A Rally Trophy játékmódjai lényegében a klasszikus lehetőségeket kínálják fel: a két egyjátékos mód közül a rally módban választhatunk, hogy a világbajnokságon, különálló (nemzeti) rally-n, vagy különálló szakaszon, illetve csupán egy időfutamon szeretnénk részt venni. Motivációnk azért akad arra, hogy sokat nem habozva a VB-t válasszuk. A többi módban ugyanis kezdetekkor csak az orosz gyorsaságik érhetők el, és a többi 4 ország pályáinak kiválaszthatóságához előbb a világbajnokságon kell jól szerepelnünk. Játéktermi módban a világbajnokságon felül a nemzeti bajnokságok és a különálló szakaszok választása szintén a VB-eredményektől függ. Mindkét egyjátékos módban választhatunk kezdő vagy közepes nehézségi szint közül, és a játék 11 autója közül kezdetben csak 4 illetve 8 érhető el, a szinttől függően. Érdekes opció, hogy mindkét játékstílus esetén megadhatjuk a „játékosok számát", ami lényegében egy bújtatott többjátékos funkció. A Multiplayer hatás abban nyilvánul meg, hogy az opció használatakor ugyan nem egy időben játszanak (hanem felváltva) a versenyzők, azonban az elért időeredmények összevetése okán a versengés mégiscsak valóságos lesz. A rally mód világbajnokságát kezdő szinten teljesítve nyereményünk egy „feltuningolt" Saab 96 V4. Ettől a szinttől nem kell annyira megilletődni, hiszen itt szó sincs arról, hogy teljesíteni kellene mind az 5 ország 32 szakaszát. A versenyhelyszínek közül Svájc teljesen kimarad, sőt, a teljesítendő pályák száma is csökken országonként; míg az orosz rally-n 4 stage a feladat, Svédországban már csak 2.

A játéktermi mód választható pályáinak száma 10 (országonként 2), ahol a már említett játékosszámon kívül a teljesítendő köröket is meg kell adnunk. Persze azért korlátok között maradva, hiszen minimum 3 és maximum 9 kör között van csak választási lehetőségünk. A többjátékos mód egyaránt támogatja az Internetes (GameSpy), és a helyi hálózatos játékot. A választható játékmódok megegyeznek az egyjátékoséival; így lehet VB-t, nemzeti bajnokságot, illetve egyetlen szakaszt indítani rally-ban vagy arcade-ban. A többjátékos mód előnye, hogy már a kezdetekkor mind a 42 szakaszpálya elérhető (nem úgy, mint a CMR2-ben, ahol a lobby-t indító játékos teljesítményétől is függött a választhatóság), hátránya ugyanakkor, hogy többjátékos módban nincsenek gépi ellenfelek, így ha mondjuk nem azonos kvalitású játékosok kerülnek össze, a versenyszellem gyorsan alábbhagyhat. LAN-on tesztelve a Rally Trophyt meg kell jegyeznem, hogy volt némi gondunk a programmal. Az történt ugyanis, hogy a szakaszt indítót (host) megelőzve a képernyőn utasításként megjelenő, továbblépést sejtető Enter lenyomására simán megszakadt a hálózati kapcsolat, és csak gépindítás árán sikerült újra kommunikálni. A megoldás persze a 3 alkalom után már kézenfekvő volt; vagy annak kellett nyerni, aki a lobbyt indította, vagy ha ez mégsem sikerült, akkor az Enterezéssel meg kellett várni a hostot adót. Az eljárás azért nem túl praktikus, az ember egy VB kellős közepén ösztönösen is sürgeti a folytatást, meg különben is, ha nem lehet lépni, hát nem lehet, de akkor ne jelenjen meg az erre buzdító felirat. A programozási hiba nyilvánvaló, remélem, a közeljövőben a JoWooD Production ezt orvosolni fogja.

Az értékelés végére érve, mindent összevetve a Rally Trophy nálam egy „4-es" érdemjegyre vizsgázott, mely osztályzatba beleszámított, hogy műfajában idén az első értékelhető játékprogram volt, a pályavezetése nagyon tetszett, és végül, de nem utolsósorban, hogy teljesen magyar szövegkörnyezetben lehetett vele játszani (magyar szinkronnal!).

C5

A NEVETŐ HARMADIK

Már az első nap búcsúzni kényszerült a 2001. évi FIA World Rally Championship utolsó fordulóján, a brit nagydíjon Colin McRae (Ford Focus Rs WRC) és Tommi Makinen (Mitshubishi Lancer Evolution). A két klasszis az idény felétől szinte fej-fej mellett vezette a világbajnoki pontversenyt, mely rivalizálást különösen izgalmassá tette a ködös Albionban tartandó rally előtti várakozás; ugyanis a VB pontverseny első négy helyezettje közül bárkiből lehetett volna világbajnok. A tabellát az angliai futam előtt McRae vezette 42 ponttal, akit mindössze 1 ponttal lemaradva követett Makinen. A harmadik helyen 40 ponttal Richard Burns állt (Subaru Impreza 44S), míg a negyedik a szintén Ford Focus Rs WRC-vel versenyző Carlos Saintz volt 33 ponttal. A brit állampolgárságú Burns az angliai nagydíjon megszerzett 3. helyével összesítésben 2 ponttal megelőzve honfitársát, McRae-t, megszerezte élete első FIA WRC VB címét nem kis dicsőséget szerezve ezzel a Subaru autógyárnak is, akik éppen 1995-ben Colin McRaenek köszönhették első VB címüket. A konstruktőrök versenyében a 2001-es évadot nem kis meglepetésre újra a Peugeot csapata nyerte 106 ponttal, a 2. helyen a Ford 86, míg a harmadikon a Mitsubishi végzett 69 ponttal. A franciák sikere azért is meglepő, mivel az év első felében a Peugeot 206 WRC-k sorra feladni kényszerültek a fordulókat műszaki hiba miatt, és a világbajnoki pontverseny élére is csak az angol nagydíjat megelőző ausztráliai versenyen kerültek először 2001-ben. A jövő is bizató a Peugeot háza táján, hiszen néhány hete írtak alá szerződést az azóta világbajnokká avanzsált Richard Burns-szel a 2002-es idényre.

ÉRTÉKELÉS

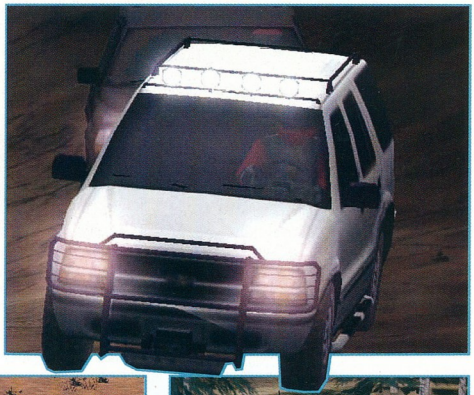
MINIMUM CONFIG: PII 300Mhz CPU, 64MB RAM, Win 9x, 8MB 3D videokártya

JAVASLAT: PIII 800Mhz CPU, 256MB RAM, Win XP, 64MB 3D videokártya

Profi pályavezetés
Teljes magyarítás

Hibák LAN-módban
Túlszimulált menettulajdonságok

89%



4X4 EVOLUTION 2

TAKE 2 INTERACTIVE ● TERMINAL REALITY ● WWW.4X4EVOLUTION.COM

A TERMINAL REALITY MÁSODSZOR IS MEGPRÓBÁLKOZIK A 4X4-ES TÉMÁVAL, NEM IS ROSSZ EREDMÉNNYEL, HABÁR NÉHÁNY DOLGOT MÁSKÉPP KELLETT VOLNA...

Bevallom, kis szorongással nyúltam először a Terminal Reality által készített terepjáró-versenyes játék második részét tartalmazó CD-hez, ugyanis az első rész (ami éppen egy évvel ezelőtt, pont így, karácsony előtt jelent meg) kapcsán felemás emlékeim voltak; hogy pontosan mi, arra persze már nem emlékeztem, így maradt a gyanú, hogy talán valami nehézkes játszhatóság és vacak grafika jellemezte az első részt. Talán, de azért sejtés alapján kultúrember nem ítél (el), így nem maradt más hátra, behelyeztem az olvasóba a TR-féle 4x4-eseket.

A telepítést követő gyönge designnal megáldott előzetes választópanel mintha csak igazolni akarta volna rossz előérzetemet. (A bejelentkező tábla paraméterei: fehér betűk fekete alapon fehér keretben, 640x480-ban.) Ezen a ponton azonban még korai lett volna feladni, így gyorsan korrigáltam a felbontást és színmélységet (az alkalmazás DirectX-re és videokártyára vonatkozó megállapításait kegyesen jóváhagytam). A következő, immár 2. menü lényegesen barátságosabb grafikával fogadott. Innen már azonnal lehetett volna tényleges játékot is indítani, de hát a szokásoknak engedve előbb gyorsan bekonfiguráltam a Joyomat, a számos hasznosnak vélt opció közül a kézifék, az összerekmeghajtás és a nézetváltás parancsait rendelve hozzá a szokásos gyorsítás/lassítás/kanyarodás mozgásain felül. Ezt követően a Quick Race gombra kattintva már kezdődhetett is volna az első verseny, gondoltam én, de mégsem így történt, hiszen hirtelen nagyobb gondba kerültem, mint valaha terep-szimulátoros múltam során.

Melyik járgányt vegyem meg?

A kérdés, azt hiszem, talán egy kis magyarázatra szorul. Érdemes tudni ugyanis, hogy a 4x4 Evolution 2-ben pontosan 67 különböző gépkocsi közül választhatunk szabadon egyszerű verseny, időmérő futam és Multiplayer módban, illetve korlátozottan Career módban. A kampány során ugyanis kezdetben 30 ezer dollár áll rendelkezésünkre megvásárolni a 9 piacvezető gyártó (Chevrolet, Dodge, GMC, Infiniti, Jeep, Lexus, Mitsubishi, Nissan, Toyota) valamelyik, a valóságban is kapható modelljét. A választás azonban nem is olyan könnyű, hiszen több tucat terepjárót kínál fel a program szinte azonos árban, az egyébként is figyelemre méltó (döbbenetes) arzenálból. Jobban szemügyre véve a listát azonban szembetűnik, hogy a 20-40 ezer dollár közötti árfekvésű autóból van igazi dömping, utána jön elvétve egy-két 50-60 ezer dollár közötti, és aztán, nem, nem gépeltem félre, jól olvassátok, rögtön a 300-500 ezer dolláros kategória következik – jobbára a gyártó cégek legfrissebb, versenyre szánt csúcsmodelljeivel. Még mielőtt valaki azt gondolná, hogy a közel 10 millió forintos standard kategóriában csupa régi típus leledzik, gyorsan közlöm, hogy a modellek zöme 2000-es évjáratú, sőt, például a Nissan esetében csupa 2001-es kiadású terepjáró van felkínálva.

A választás így a bőség zavarától megrészegülve egy Dodge Dakotára esett, majd jött a Quick Race következő meglepetése a 30 különböző körpálya szabad választhatóságával. Amit számolhatnánk ennek többszöröseként is, hiszen minden pályán 4 féle időjárás (tiszta, ködös, sűrű ködös, esős) és kétféle napszak választható (alkonyat és nappali), melyek nagymértékben befolyásolják a játékot. A ködös időben alkonyatkor történő verseny és a tiszta időben nappali között szinte ég és föld az eltérés a belátható útszakasz

hosszából eredő átlagsebesség különbsége miatt. Az egyszerű versenyeknél egyjátékos módban maximum 7 gépi ellenséggel mérhetjük össze az erőnket 20 körön át, aminek pontos értékeit szintén nekünk kell meghatározni. Végre-valahára túlesve az összes választáson elindultam egy 3 körös nappali versenyen tiszta időben. Most ért csak az igazi döbbenet, (sorban a 3.) hiszen én ezt a pályát már ismerem, de honnan is? Persze! Hát az első részből! Nos, a pálya ugyan beugrott, de ezzel nem igen volt időm többet foglalkozni, mert a 4 ellen már előttem is nyomult, így mit volt mit tenni, megkíséreltem felvenni a tempót, ami nem is volt olyan egyszerű a szokatlan nézeteknek köszönhetően. A 4x4 EVO 2-ben mindössze 3 áll a játékosok rendelkezésére, ebből 2 külső, 1 pedig belső. Pontosítva, a külső nézetek egyike egy madártávlatos felülnézet, ahol a járművünk mérete a stratégiai játékokban megszokott karakterekére hasonlít leginkább. A másik külső nézet pedig egy közeli hátul-felüli, ami nem is lenne baj, csakhogy a kameramozgás egy kicsit itt merev, így mondjuk egy nagyobb kapaszkodót követő lejtőn semmit sem fogunk látni sem az útból, sem az esetleges közeledő akadályokból. Az egyetlen „látnivaló" csupán járgányunk teteje, no meg az elmaradhatatlan hátsólámpák fénye. A vízválasztó-szerepet a belső nézet adhatja leginkább a játékban, ahol sem műszerfal, sem szélvédő vagy motorház nem zavarja a kilátást, helyette kapunk ugyanis egy jókora adag szimulátoros fel-lemozgást már a legkisebb bukkanón áthajtva, aminek persze se szeri, se száma a pályákon.
Összességében nagyon valószínű, hogy a 4x4 EVO 2-nél a felhasználók többsége kénytelen lesz folyamatosan „variálni" a nézeteket verseny közben is, ami felettébb megnehezítheti majd a koncentrációt.
Ez van, ezt kell szeretni, de vajon miért gondolták azt a fejlesztőknél, hogy ez a sajátos nézetlehetőség be fog válni? Nos, a válasz a Career mód. A 4x4 EVO 2 „lelke" ugyanis a kampánymódon belüli kétféle játékle-hetőség. Racing módban további három kihívást is találunk, melyek közül a Seriesnél 54, Qualifying Eventsnél 13, a Teamnél pedig 9 külön alkampányban vehetünk részt. A sikeres szereplésért cserébe dollárezrek üthetik a markunkat, azonban itt már nem olyan egyszerű a részvétel, mint a Quick Race-ben. Az alkampányokon való induláshoz ugyanis általában valamilyen konkrét típusú terepjáró birtoklása a feltétel, melyek mindegyikét meg sem tudjuk vásárolni a kezdeti, már említett 30000 $ indulólimit miatt. Nos, ez ám a motiváció a javából, elsőnek lenni, hogy a megnyert pénzből meg tudjunk venni egy másik járgányt, amivel egy másik alkampányon tudunk elindulni, amin ha nyerünk, lesz annyi pénzünk, hogy már nem elérhetetlen az a 80 ezer dolláros gépcsoda, amivel…
A Career mód másik választható típusa a Mission, ahol 3 helyszínen kell különböző, de térképenként összefüggő küldetéseket teljesítenünk. A Mission mód lényegében a kötetlen örömautózás színtere, ugyanis itt nincs időkorlát, a helyszínek viszont meglehetősen nagyok és összetettek. A küldetésekhez mindig valamilyen történet is kapcsolódik (például El Nortéban egy régészprofesszor körüli bonyodalmak, vagy Alaszkában a frissen megépített kőolaj-vezeték üzemeltetése). A feladat lényegében mindig ugyanaz; eljutni A pontból B-be, szabad stílusban, azaz lehet használni az utakat is, de célra vezet az árkon-bokron keresztül módszer is. Egy a lényeg, hogy ne tévedjünk el, vagy ne szaladjunk túl a célon. Ebben segítségünkre van a pillanatnyi helyzetünket jelző térkép. A célfelderítés persze jutalommal jár, melynek mértéke esetenként eléri a 10-20 ezer dollárt is, így egy-két misszió teljesítése után már bizton tovább bővíthetjük autóparkunkat. A játékmódok taglalása okán említésre szorul még az egyjátékos mód utolsó lehetősége, ami a Free Room elnevezést kapta. Itt a Career módban megszerzett terepjárókkal lehet versenyezni a gép által generált sorrendben és feltételekkel (pálya, időjárás, napszak, ellenfelek száma, körök száma) különösebb tét nélkül. A többjátékos mód a 4x4 EVO 2 esetén folyhat Interneten a GameSpy-on, vagy LAN-on a Quick Race-ben felkínált pályákon a program összes autójának szabad választása mellett.

Grafika és kezelhetőség

A játék a 3D-gyorsítók közül csak az OpenGL vagy D3D támogatású kártyák alatt hajlandó futni. Magukon a körpályákon mindig van valamilyen belső mozgás; munkagépek közlekednek, vonat jár, az autópályán forgalom van, a levegőben helikopter köröz stb. A 4x4 EVO 2-ben az időjárásnak (köd, eső) nem sok köze van a realitáshoz, a napszakok tekintetében már sokkal élethűbb a szimuláció, különösen az alkonyat látványvilága tetszett. A terepjárók irányítása bizonyos sajátosságokkal ugyan, de elsajátítható, nehézséget azonban okozhat, elég, ha csak a már említett furcsa nézeteket említem. A fék használata szinte kötelező minden kanyarban, ami azonban szinte biztos, hogy még minden pályán szükséges, az a négykerék-meghajtás ki-be kapcsolgatása. A pályák szinte előre tudhatóan ki vannak „hegyezve" arra, hogy ne lehessen egy beállítással végigvinni. A játék minden versenyről részletes statisztikát készít, melynek megjelenítését a pálya befejezésekor felkínálja, de az adatok a főmenüből is elérhetők. Említést érdemel még, hogy két kampány között nemcsak terepjárót vásárolhatunk, hanem a meglevőket is fejleszthetjük különböző alkatrészek cseréjével, vagy kiegészítők vásárlásával. Ami azonban kimaradt, az a sérülések megjelenítése: sérthetetlenek vagyunk a versenyek alatt, így nagyjavításra – a készítők olvasatában – nincsen szükség.

A 4x4 Evolution 2, folytatva az első rész hagyományait, az off-road versenyek hangulatából ad ízelítőt, mellesleg bemutatja az Amerikai Egyesült Államokban ma kapható terepjárók szinte teljes vertikumát. Arcade jellege ellenére némi szimulátoros hatást is magában hordoz, bár legfőképpen inkább egyféle frissített termékismertetőként aposztrofálható kiegészítő csomag, kellemes időtöltés lehet ugyan, de túlságosan komolyan azért ne vegye senki.

C5

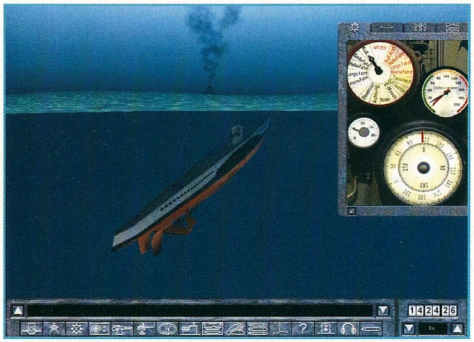
ÉRTÉKELÉS

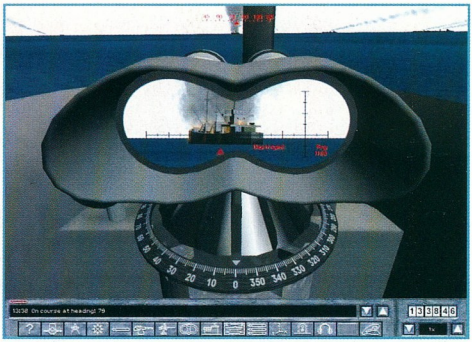
MINIMUM CONFIG: PII 450Mhz CPU, 128MB RAM, 16MB 3D videokártya, 1.2GB HDD
JAVASLAT: PIII 733Mhz CPU, 256MB RAM, 1.5GB HDD, 32 bites színmélységet csak 256MB RAM és 32MB-os 3D-kártya esetén javasolt választani

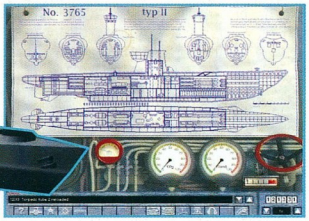
Önfeledt arcade off-road feeling
Career mód

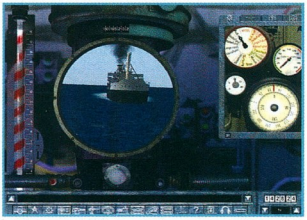
Pocsék nézetek
Nincs sérülés

82%









SILENT HUNTER 2

SSI/UBISOFT ● ULTIMATION INC. ● WWW.SILENTHUNTERII.COM

MÁSODIK VILÁGHÁBORÚ, TENGERALATTJÁRÓK: A HARMADIK BIRODALOM SZÜRKE FARKASAI, JELENTEM, MEGJELENTEK!

A műfajjal közel négy éve kezdődött a szerelem, ahogy mondani szokás, első látásra, vagy inkább a másodikra – hisz az első rajongói pillantás még a Das Boot-nak szólt, Wolfgang Petersen tengeralattjárós kálváriájának. Hatrészes tévésorozat, illetve szélesvásznú változat is futott a műből, de nem ám olyan pátoszos U-571-féle movie, hanem kegyetlen, rideg, realisztikus életkép egy német tengeralattjáró szenvedéseiről, ami a valóságot másolva nélkülözte a hollywoodi nyáltengert és a happy endet. Aztán jött a Silent Hunter, a 2. világháborús 'tengó-szimek' egyedüli képviselője és etalonja. S íme, most itt a folytatás, jöhet a 'helycsere', de ez a váltás nem az eredeti hagyományok kigyomlálásának, hanem a német U-boot flottilla gyönyörűségeinek szól. Periszkópot fel!

Már az ismerkedés első pillanatai is 'megindítóak'. A háttérben a Kriegsmarine-t propagáló plakátok, miközben komor, feszültséggel teli klasszikus muzsika szól. Jó kezdet, sőt, a múzeumi rész felvillanása megerősít abban a tényben, hogy a korabeli viszonyokkal is közeli barátságba kerültek a fiúk. Itt a játék technikai tanácsadójáról, Erich Toppról tudhatunk meg néhány érdekességet, és megvizsgálhatjuk, hogy min muzsikáltak a régi öregek – milyen hajók és U-bootok szántották akkoriban a vizeket.

A Destroyer Command megjelenéséig a többjátékos lehetőséggel nem lehet számolni, az Ultimation ugyanis egy patch formájában óhajtja majd kommunikációra bírni mindkét oldalt, sőt, az SH2 felhasználók egymással is kooperálhatnak, tehát jó esély lesz rá, hogy falkát alakítsunk, vagy esetleg romboló vs. U-boot meccsek száradjanak a lelkünkön. Egyelőre azonban egyedül képviseljük az emberi intelligenciát a széles vizeken. Választható lehetőségként felmerül néhány különálló battle – három tréning misszióval megfejelve, és saját magunk is kikeverhetünk pár húzósabb balhét. De az igazi kihívás a campaign-nak keresztelt háborús túlélőverseny keretében vár ránk. Az opciók realizmusra vonatkozó részével még a harc előtt meg kell ejtenünk némi barkochbát, miszerint 'végtelen skuló és sebezhetetlen hajó', vagy 'abszolút profizmus és a jól megérdemelt munka gyümölcse' esete forog majd fenn. De a kettő között is nagyon precízen be lehet lőni a mutatókat.

Ha túlvagyunk a miskulanciákon, Dönitz személyes megbízólevele tol alánk egy II-es osztályú U-bootot, és már jön is a részletes eligazítás. Úgy fest, a háború első torpedóját mi fogjuk kilőni, méghozzá a kitörés pil-

MEGMÁZSÁLT NEHÉZFIÚK - NÉMET TENGERALATTJÁRÓ-ÁSZOK TONNÁBAN

Otto Kretschmer - 238327t

'Csendes Ottó' az U-99 parancsnoka. '41 márciusában, hajóját mélyvízi bombák tették használhatatlanná, s miután elsüllyesztette, hadifogságba került. Hitler még ide is elküldte neki a kardokat, a tölgyfalombos Lovagkereszthez.

Wolfgang Lüth - 229080t

A Lovagkereszt tölgyfalombokkal, kardokkal, brilliánsokkal ékesített kitüntetésének birtokosa. Az Indiai-óceánon tarolt az U-181-el. Dönitz segédtiszjeként halt meg '45-ben.

Günther Prien - 211393

'Scapa Flow hikája', elsőként kapta meg a Lovagkeresztet. A Wolverine romboló süllyesztette el az U-47-tel '41 tavaszán. Az Atlanti-óceán egyik 'legjobb' mészárosa volt, neve legendává vált.

lanatában – 1939. szeptember 1-én egy lengyel rombolóra. Ekkor ugyan még nem sejtjük, de az utolsó lövés is a miénk lesz '45 májusában. A két 'Torpedó Los!' parancs kiadása közt 6 évnyi véres harc, négy U-boot osztály /II, VII, IX, XXI/, és a 2. világháború minden 'gyönyöre' vár ránk az Atlanti-óceánon. A Lovagkereszt tölgyfalombokkal, kardokkal ékesített plecsnijéért folytatott küzdelem történelmileg hiteles, és – akár a valóság – bizony nem túl egyszerű. Már a kezdeti szakaszban felülmúlja még a legvérmesebb álmokat is. Nem gyanakodtam, pedig kellett volna, amikor a kissé elavult IIB típust a VIIC váltotta fel. Az új hajóval érkező missziónál aztán letaglózott a döbbenet: „Anyám, ezek rám sózták Scapa Flow-t!" – mormoltam magamban. De hogy mitől is olyan izgató Scapa Flow? Nos, ez volt a brit haditengerészet legvédettebb kikötője, bevehetetlen, megközelíthetetlen – az angolok legalábbis úgy hitték. De 1939 októberében Günther Prien egy kém segítségével besurrant az U-47-tel, és ezt a mutatványt kell nekünk megismételni – kém nélkül. A 'Wesserübung' – Norvégia megszállása szintén autentikus, a G-7e torpedók rendre csődöt mondanak az északi vizeken megváltozott mágneses körülmények miatt. A norvég fiaskó után visszavezényelnek a konvoj-utakra, eleinte egyedül vadászunk, ám később kipróbálhatjuk, milyen érzés falkában támadni. '41 nyarán aztán váratlan áthelyezés jön. Irány a Gibraltári-szoros. A működési körzet a Földközi-tenger, a cél pedig elvágni Málta utánpótlását. A tél már megint máshol talál, a Paukenschlag /Dobpergés/ hadművelet szinte jutalomjáték – Amerika partjai és a védtelen teherhajók esete. Mielőtt felküldenének északra, a ruszkiknak küldött segélyt dézsmálni, jut lehetőség még egy utolsó 'vakációra' a nagy hatótávolságú IX.C típussal a karibi térségbe. Majd jön a gyászos 1943, ettől kezdve megállíthatatlanul hanyatlik a német tengeralattjáró-flotta,

TUDTAD-E?

Dönitz admirális 'hírhedt' 154. parancsa az U-bootokhoz: Ne mentsenek meg senkit, és ne vegyenek föl senkit! Ne törődjenek a mentőcsónakokkal, sem azzal milyen, az idő és milyen közel van a szárazföld. Csak a saját hajó számít. Igyekezzenek a lehető leghamarább újabb sikereket elérni. Keménynek kell lennünk ebben a háborúban. Ezt a harcot az ellenség kezdte azért, hogy elpusztítson minket, ezért semmi sem számít..

hiába minden, az angolok lassan megfejtették az Enigma titkát /kódoló gép/, láthatatlanság nincs többé. A nagy hatótávolságú repülőgépek az Izlandra telepített szolgálattal együtt lefedik az egész óceánt. Amerika elkezdi ontani a Libertyket, az olcsó, hegesztett teherhajók új nemzedékét, melyek rendületlen oszlopokban közlekednek a két kontinens között, és a védelem is megszilárdul. A radar, a snorkell sokat segít, és az új Zaunkönig torpedók adnak még némi esélyt. De igazi áttörést csak a XXI-es osztályú U-boot hozhatna, de már túl késő, pedig a '44-ben megjelenő, víz alatt 18 csomóval hasító 'electroboot' csendes, tökéletes gyilkos. A háború utolsó torpedóját ebből a típusból fogjuk kilőni, már ha elérünk odáig.
Ideje megismerkedni a szabályokkal. Az első, hogy a kicsikéknek csak az elnevezése tengeralattjáró, nem képes folyamatos víz alatti működésre. Az elektromos hajtás aksijai hamar lemerülnek, ezért időnként muszáj felmenni, bekapcsolni a sokkal gyorsabb dízelt, és felnyomni a töltést. Kettes számú irányelv: egy alámerült tengeralattjáróról szinte minden gyorsabb, tehát nekünk kell várni a célpontra és nem fordítva. Fontos tudni, hogy a periszkóp nem zászló (nem kell állandóan fenn lennie :)), ezért a 'körülnéz, sunnyog',' körülnéz – tüzel – elhúzza a belét' harceljárást kellene megvalósítani a védett konvojok körül. A helyváltoztatásra azért van szükség, mert a kilőtt torpedó nyomvonala szinte megjelöli az U-boot rejtekhelyét, és a pusztulással végződő sikertelen missziók legfőbb oka, hogy a kísérőhajók idő előtt kiszúrnak. Ha a felszínen lepnek meg, akkor a hajóágyúkkal tépnek szét, vagy egyszerűen legázolnak, ám a mélyben rejtőzködve sem számíthatunk irgalomra. Az asdic-sugarak könyörtelen pingelése közepette nehéz elbújni a mélyvízi bombák elől – mélyerüléssel és csendes manőverezéssel azért van némi esély a túlélésre. A második leggyakoribb elhalálozási ok a nagy hatótávolságú bombázók és torpedóvetők felbukkanása. A játékmenetnek kifejezetten jót tesz, ha néha-néha odapörkölhetünk a nagy kaliberű géppuskával az alacsonyan szálló 'madaraknak'. A legélvezetesebb rész azonban a torpedók kezelése – automata módban szinte gyerekjáték. Az acélcápák effektíve nagy irányszögekben is jól használhatók, de a pontos találathoz 5000 m-en – 1500-1200 az ideális – belüli befogás kell, illetve az, hogy a célpont haladási iránya lehetőleg a mi hajónk hossztengelyére merőleges legyen. Őszinte bánatomra a tengerjárók azonosításához használt kódkönyvet 'gusztustalan' 3D-s ketyere váltotta fel, ellenben az irányító- és kezelőszervek állomásai hihetetlenül élethűek, és ha hozzávesszük, hogy a játék német nyelven 'beszél', az érzés tényleg olyan, mintha egy náci U-bootban ücsörögnénk. A periszkópban feltűnő kép lényegesen pofásabb a hajdani DOS-os verzióénál, és végre 3D-ben jeleníti meg az óceán hullámait, valamint az égő teherhajókat – maximálisan 800*600-as felbontás mellett. A fedélzeti nézeteken (torony, távcső, ágyú, légelhárító géppuska) túl létezik immár komplett külső kameraállás a saját hajóhoz és minden célponthoz. A térkép is új, dizájnos külsőt kapott. Az időgyorsításnak hála ezen a barnás homályban játszó vízrajzon jól megtervezett útvonallal könnyen elnavigálhatunk bárhová, sőt, erős nagyításban még a szonár által vett jeleket is értelmezhetjük.
Erős elfogultsággal viseltetek a téma iránt, ezért inkább a harmadik részre vonatkozó igényeket jelölném meg, ahelyett, hogy ezt gyaláznám. A hajók szépek, de a kigyulladt tankhajók látványa nem az igazi, vérbeli piromániásként azt szeretném látni, ahogy a kiömlött olaj tűzbe borítja a horizontot. Nem találkoztam úgy istenesen felrobbanó hajókkal sem, pedig a lőszerrel dugig tömött 'bárkák' gyakorta megtették. Továbbá kérdezném tisztelettel, hová tűntek a keresőreflektorok fényei a kísérőhajókról, a világítóraketákról már nem is beszélve? Most vagy én voltam peches, vagy soha nem esett az eső, mert ilyet se láttam. Ja, és kéretik nem piszkálni a szimulációs részt, mert az tökéletes!

Tika

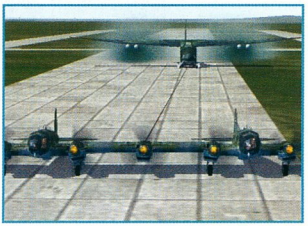
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 266Mhz, 64MB RAM, 16MB 3D videokártya, 500-800MB HDD
JAVASLAT: PIII 733MHz CPU, 128MB RAM, 32MB 3D videokártya, elsötétítés, a család kitelepítése, és rum minden mennyiségben

Szimulációs rész
Remek hangulat
És a gyűjtelmekkor 'bevett' rum

A látványt jócskán
lehetne még fokozni

90%



IL-2 STURMOVIK

UBI SOFT ● MADDOX GAMES ● WWW.IL2STURMOVIK.COM

ÖREG RÓKA NEM VÉN RÓKA, FŐLEG IGAZ EZ EGY KIMONDOTTAN HALÁLOS JELZŐVEL ILLETHETŐ REPÜLŐGÉP ESETÉN, DE ENNEK MAJD TRAU UTÁNAJÁR...

Ha eleged volt a szédítő magasságokból, a cikázásokból, a lovagias légiharcokból, és igazi férfimunkára vágysz, irány az alacsonytámadás, elvtársam! Szép dolog a mosolygó vadászpilóta, de ez hős harckocsizó elvtársainkat inkább a közeltámogatás segíti.

Aránylag ismeretlennek számított ez idáig az orosz Maddox Games neve, de ezután már minden másképp lesz. Mióta kiderült, hogy a Bánlaky-csoport színeire festett, igaz, Bf-109 F-4-es változat is letölthető lesz, pláne jobban kedvelem az Olex Maddox vezette vodkaalapú programozókat. De lássuk csak, mit alkottak?
Hmm, az összkép nem olyan rózsás, mint a világszocializmus helyzete 1946-ban, tegyük hozzá. De lássuk, miért maradt a „szto grammos" pohár alján néhány keserű csepp... A program könnyen, gyorsan, egyszerűen települ fel merevlemezünkre. Első lépésként mindenképp az oktatófilmek megtekintése ajánlatos, hiszen a repülőgép vezetése felettébb trükkösnek tekintendő, egyrészt a nagy tömeg, másrészt amiatt, hogy itt nincs hely hibázni: hatvan méter magasan csuklasz egyet és máris füstölgő kráter lesz hibád kevéssé dicsőséges hozománya. De lássuk, mitől döglik a német harckocsivezető! Elsőképp azonban azt jegyezném meg, hogy inkább mi döglünk, mint a gaz ellen. Furcsamód sérülékenynek bizonyult ugyanis hű repgépem. Miután az összes létező szakirodalom és visszaemlékezés szerint az Il-2-eseket felettébb erős páncélozásuk miatt nagyon nehéz volt kilőni a Messzerek és Fókák korai változataival (ajánlott olvasmány: Tobak Tibor: Pumák földön-égen), jelentem, a program ezt nem tudja. Azaz a nyavalyás fasiszta pilóták gond nélkül több esetben ronggyá lőttek úgy, hogy esküszöm, hátulról támadott. Megnézném ugyanis, hogy a fakorona és a gépem hasa között lévő ötméteres lyukba hogyan fér be egy Messzer, hogy hátulról-alulról kikapja az olajhűtőmet, ahogy Tobak Cica bácsi is megénekelte vala... Szóval vagy a Párt hazudott, vagy valami huncutság van a programban.
Visszatérve a panzerek kigyomlálásának jelentős problémaköréhez, az bizony nem kis problémát jelent. Kezdhetjük rögtön a túléléshez szükséges tennivalók ismertetésével, hiszen hiába van bennünk megfelelő érzelmi töltet a Rogyina megmentése végett, ha a Flakok leszednek, mint egy sült tököt. Nos, alacsonyrepülés, a lehető legalacsonyabban. A magasság: halál. A fenti légteret hagyjuk meg a Jakokkal, MiG-5 lövészt „fogyasztott el". A modernizált változat emellett már 23 mm-es Vya gépágyúkkal rendelkezett, míg a legmodernebb Il-2M3 1943-ban már két 37 mm-es NS-37-es gépágyút kapott. A típus egyes szakértők szerint inkább mennyiségével, mint minőségével nyújtott kiemelkedő teljesítményt, de a német hadsereg visszaszorításában szerzett érdemei elévülhetetlenek.
Az Il-2T torpedóbombázó változat volt, míg a háború legvégére érkezett meg az Il-10-es, amely „Párduc" néven az ötvenes években a Magyar Népköztársaság fegyveres erejét is erősítette. Aki az Il-2-est (azaz annak maradványait) kívánja látni, csak Szolnokig kell ellátogatni, hiszen a repülőmúzeum udvarát a Balatonból nemrég kiemelt Il-2M-roncs díszíti.

TUDTAD-E?

A keleti front talán leghíresebb szovjet repülőgéptípusai az Il-2 Sturmovik alacsonytámadó repülőgép különböző változatai voltak. A hazánk felett 1944-től sűrűn megjelenő repülőgép közvetlen őseként talán a Heinkel He-51-es kétfedelű vadászrepülőgépet lehet említeni, melyet többek között Adolf Galland is repült a spanyol polgárháborúban. Az alacsony magasságon gépfegyvereikkel és kisméretű bombákkal támadó repülőgépek nagy hatást keltettek a szovjet hadvezetés megfelelő tagjaiban, így 1938-ban megkezdődtek egy forradalmian új, együléses páncélozott csatarepülőgép tervezési műveletei, melyet Szergej Vlagyimirovics Iljusin vezetett. Az első eredmény az AM-38-as, soros, vízhűtéses hajtóművel felszerelt korai Il-2 volt, mely fegyverzetét két-két 7.62 mm-es ShKAS géppuska és 20 mm-es ShVAK gépágyú alkotta, emellett összesen tizenhat RS82-es levegő-föld rakétát vagy hatszáz kilogramm bombát szállíthatott. A kezdeti harcokban azonban hamar bebizonyosodott a repülőgép védtelensége a hátulról támadó német vadászrepülőgépekkel szemben, így az átdolgozott Il-2M már egy lövészt is kapott, amely egy 12.7 mm-es UBT nehézgéppuskával védhette a repülőgépet. Azonban megjegyzendő, hogy a lövészt nem védte páncélzat, csupán a pilótát, így egy pilóta lelövéséig átlag 4-

ekkel, Airacobrákkal és Lavocskinokkal száguldozó zsokéknak, az nem az Il-2-es világa. A sebesség a célterület felett mindig legyen a lehető legnagyobb, így a sasszemű fritz flaklovagnak talán rossz napja lesz, és nem tud minket elkapni. A fordulókat ne felfelé kezdjük, a műrepülés, bár bátor dolog, de itt meggondolatlan. A légvédelmi lövegeket meg lehetőleg kerüljük el, nem tesz jót a Vierlingből érkező 20 mm-es gránát a repülőgép strukturális épségének. Ha egy ellenséges vadászgép kerülne a hátunk mögé, akkor, bár a Párt nem nézi jó szemmel, de marad az ima.

Imádkozzunk, hogy:
1, legyen a környéken néhány kóbor Lavocskin, bár ez főleg a hadjárat elején eléggé ritka;
2, a lövészünk ne legyen részeg teljesen, avagy vak tyúk is talál Messzert;
3, fogyjon el az üzemanyaga vagy a lőszere, és húzzon haza snapszot inni.

Ha azonban a fentiek egyike sem életképes megoldás, akkor marad a földhöz tapadás, a padlógáz és a frontvonalak megcélzása. Ne nagyon próbálkozzunk a manőverező légiharccal, mert ez ugyan szintén merész dolog, de a vége fájni fog. Az Il-2-es a maga több mint hat tonnás tömegével nem egy balettművész, nem kellene erőltetni a fogócskát. Igaz, egyszer elémesett valahonnan egy zöldfülű Focke-Wulf pilóta, vélhetően T betűvel a vezérsíkján. A két harminchét milliméteres gépágyúm apró cafatokká szedte szét a gépet, egyetlen rövid, de módfelett jól elhelyezett sorozattal. Amúgy lottóötös is van a világon… :))
Azért maradjunk a földi célpontoknál: a Panzerek hátulról támadhatóak eredményesen. A vékonyabb tető- és hátsó páncélzat könnyebben átlőhető, mint a vastag frontoldali. A rakétáktól azonban nem várjon senki Hellfire-stílusú pontosságot, néha már az is eredmény, ha nem tűnnek el balra a képernyőről indítás után. Legyünk bátrak, kísérletezgessünk a gépágyúk és a rakéták összetartási távolságának csökkentésével, meg persze a támadásból kiválási pont minél későbbre halasztásával.
A játékban persze számos (azaz 31-féle) másik szovjet vagy német és tengelyhatalmi oldalon harcoló szövetséges gép repülhető, mégiscsak a címszereplő az igazi…
A grafika meggyőző, a játék sebessége néha kevéssé (célgazdag területen kicsit akad néha), a felhők álomszépek, a csillogva lehulló üres hüvelyek zápora meg úgy jó, ahogy van. Meggyőző méretű rajongótábor alakult ki máris az interneten, így az újabb és újabb kiegészítők, repgéptípusok folyama várhatóan nem apad el. Aki szeretné a második világháború legvéresebb területét, a keleti frontot kicsit eltérő szemszögből megtapasztalni, igazi gyöngyszemre bukkanhat, melyet meglepően kevés folt homályosít el…

Trau

ÉRTÉKELÉS

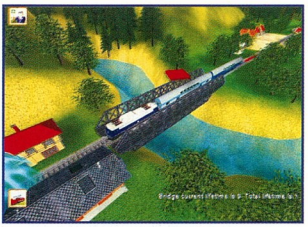
MINIMUM CONFIG: PII 400Mhz, 128MB RAM, 3D gyorsítókártya 16 MB RAM-mal (min. Voodoo3 vagy hasonló kaliberű), 470MB HDD
JAVASLAT: PIII800 Mhz-1.0Ghz processzor, 256MB RAM, Geforce 2 3D-kártya 32MB RAM-mai

Hangulat
Grafika
Megvalósítás

Kevés bevetés
Lehetne több földi célpont
Gépigény

88%

Hi-File one
Első szórakoztató-elektronikai és játékprogram szakkiállítás
2002. február 01 - 03-ig
szakmai nap: február 01.
PESTI VIGADÓ
Bp. V. ker., Vigadó tér 2.
Szervező: EXPO FAIR, Tel./Fax: 433-34-60, forfair@axelero.hu



LOCO-COMMOTION

▸ TAKE 2 ● PLASTIC REALITY TECHNOLOGIES ● WWW.LOCO-COMMOTION.COM ◂

Ldáig kevés példa volt arra, hogy egy szimulátort szimuláljanak. Most azonban erről van szó, hiszen a terepasztal nemcsak egy drága és megunhatatlan játékszer, de egyfajta szimulátor is. A Loco-Commotion elsősorban egy stratégiai-taktikai játék, melyben több tucat terepasztal (pálya) vár arra, hogy megoldjuk rajtuk a feladatokat. A gyakorlópályákkal érdemes kezdeni, ahol a vonatok irányítását, a mozdonyok funkcióit és a kameranézetet szokhatjuk meg. A játék egyszerű: a vasúti pályákon elhelyezett vonatokat, mozdonyokat kell eljuttatnunk a pálya mindig más részén elhelyezett teleportba. A neheze akkor jön, amikor a kapuhoz vezető vasúti pálya véget ér, és egy alagút kellene a hegyen történő átkeléshez, vagy éppen a közbeeső híd csak két áthaladást bír el, ugyanakkor azon 3 vagy több szerelvényt kell átjuttatnunk. Ekkor kell segédmozdonyainkat megfelelő sorrendben előreküldenünk, melyek a legkülönfélébb munkákat tudják elvégezni: újraépítenek hidakat, robbantanak, pályát javítanak vagy alagutakat építenek. Ha mindig kitaláljuk az egyetlen megoldást, akkor teljesíthetjük a pályákat. Szerencsére az alkotók a játékba beépítettek egy editor részt is, mellyel mi magunk is készíthetünk saját terepasztalokat. Ezáltal hamar feledésbe merülhet a játék eredeti része, mivel készített terepasztalaink nem csupán saját küldetések szerkesztésére alkalmasak. Alánk ad egy hatalmas üres asztalt, amire tetszés szerint pályákat, vágányokat, sok-sok objektumot, tereptárgyat, mozdonyokat és vasúti kocsikat helyezhetünk el. Igaz, nem könnyű dolog az editor kezelése, hiszen egy-egy jól kivitelezett, teljesen kész asztal akár több napunkba is kerülhet. Panaszkodhatnék a rossz fekvésű kameranézetekre vagy a kissé kevésnek tűnő objektumválasztékra, de ezekért bőven kárpótol bennünket a pompás grafika és a korlátlan számban megtervezhető, kivitelezhető, majd szabadon használható terepasztalok varázsa.

Doki

APRÓSÁGOK

ATLANTIS - TRIAL BY FIRE

Vannak tradíciók, melyekhez hűek kell, hogy maradjunk. A McDonald's-ban ha hamburgert kérek, tudom, mit fogok kapni, ha belekortyolok egy üveg kólába, szintén egy ismerős íz fogad – és ezek mind-mind jól megszokott és elfogadott elveken alapulnak. Nos, ezért is volt meglepő, hogy a Disney, aki eddig a hagyományos értelemben is családi filmeket gyártott, egy vérbeli FPS-hez adta a nevét. A mozikba nemrég került rajzfilm alapján készült program természetesen nem bír Quake illetve Unreal mélységű tényezőkkel, ám minden bizonnyal ez a kisebb korosztály miatt lehet. A történetben amúgy Atlantiszt, az elveszett világot kutatjuk.

THEME HOSPITAL

Valamikor '94 tájékán vezetett be minket az Electronic Arts a vidámparkvezetés rejtelmeibe egy poénos, ámde véresen komoly stratégiai játék keretében. A program óriási népszerűségét mi sem bizonyítja jobban, mint a temérdek folytatás, és az, hogy elkészült egy más témában történő menedzselgetés is, mégpedig a kórházak területén. A folyosók berendezésétől kezdve a dolgozóink fizetésén keresztül a betegek megfelelő elhelyezéséig minden csak rajtunk múlik. Természetesen a játék nem szűkölködik a poénokban, de mindamellett igazi stratégiai gyöngyszem!

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

A Sid Meier által generált történetben egy hétköznapinak mondható eseménysor kellős közepén találjuk magunkat: űrhajónk meghibásodik, és ezáltal menthetetlenül egy ismeretlen bolygóra zuhanunk. A landolás után természetesen egyetlen célunk lehet csak: a túlélés. Mivel főleg stratégiai vonatkozásai vannak a játéknak, ezt diplomáciával és megfontolt lépésekkel tehetjük meg. Építkezhetünk, kereskedhetünk, harcolhatunk – egy egész birodalom kiépítése válhat célunkká, hogy aztán végre hazajuthassunk. Igazi stratégiai ínyencség tehát!

Bagó Péter

Aquanox
Indítsd el a játékot a '-redrum -stendek' paraméterek beírásával. Ezután játék közben az alábbi csalások lépnek életbe:

F7 – Isten mód
F8 – Láthatatlanság
F10 – Misszió teljesítve automatikusan
F11 – Misszió teljesítve manuálisan
F12 – Misszió sikertelen befejezése

Codename: Outbreak
Plusz energia
Hívd le a konzolt a '~' gombbal, majd gépeld be: "xenux". Ezzel 10%-kal növelted az energiádat.

Deadly Dozen
Pauzáld le a játékot, majd add be az alábbi kódokat:

cheatcheat – Engedélyezi a csalásokat
ammo – Végtelen töltény
godmode – Isten mód
fly – Lebegés
invis – Láthatatlanság
winmission – Misszió megnyerése
losemission – Misszió elvesztése
stats – Statisztikák
ac919 – Isten mód, végtelen töltények és lebegés egyszerre
hitlermode – Az ellenfelek nem halnak meg

Empire Earth
Játék közben nyomd meg az 'Enter' gombot, majd írd be az alábbi kódokat:

my name is methos – Minden fejlesztés és teljes térkép
atm – 1000 egység arany
you said wood – 1000 egység fa
rock&roll – 1000 egység kő
creatine – 1000 egység fém
asus drivers – Térkép felfedése
somebody set up us the bomb – Játék megnyerése
ahhhcool – Játék elvesztése
display cheat – Összes csalás kijelzése
the big dig – Összes fejlesztés elvesztése
boston rent – Összes arany elvesztése
uh, smoke? – Összes fa elvesztése
headshot – Objektumok eltávolítása a térképről
brainstorm – Gyorsabb építés

Ghost Recon
A csalásokat a NumPadon lévő Enterrel lehívható konzolba kell gépelned:

Superman – Isten mód
TeamSuperman – Csapat Isten mód
Shadow – Láthatatlanság
TeamShadow – Csapat láthatatlanság
ammo – Végtelen töltény
refill – Újratölti az inventoryt
autowin – Misszió megnyerése
chickenrun – A gránátok csirkékké változnak
god – Isteni csapás...

Harry Potter & The Sorcerer's Stone
Játék közben kell beadnod az alábbi kódokat:

Kód	Eredmény
HarryDebugModeOn –	Debug mód (minden pálya)
HarryGetsFullHealth –	Energia feltöltése
HarrySuperJump –	Szuper ugrás
HarryNormalJump –	Nagy ugrás

Kohan: Ahriman's Gift
Üsd le az Entert és írd be az alábbi csalásokat:
demons – Pálya megnyerése
goons – A Cheater Company megidézése
rentakohan – Véletlenszerű Kohan Amulett
pyrite – Plusz pénz
scene 24 – Térkép felfedése

Myth 3: The Wolf Age
Játék közben kell használnod az alábbi kódokat:

Ctrl + Alt + 'NumPad +' – Pálya megnyerése
Ctrl + Alt + 'NumPad -' – Pálya elvesztése

New York Race
Névként kell megadnod az alábbi kódokat:

NIKITA – Bónusz autók
BIGWOLF – Minden autó Beginner módban
OELITA – Minden autó Pro módban
POOLWOOL – Minden autó Expert módban
YXINYEDO – Minden pálya és nehézségi szint
SHALEA – Végtelen energia

Rally Championship Extreme
A főmenüben írd be: "cheating homer". Hatására megkapod az összes autót és pályát.

Rally Trophy
Csalások bekapcsolása:
Indítsd el a játékot "KALJAKOPPA" néven, minekutána bekapcsolhatod az Expert módot minden autót és pályát.

Return to Castle Wolfenstein
A játékot a "+set sv_cheats 1" paraméterrel indítsd el, és utána használhatod az alábbi csalásokat a konzolban:

/god – Isten mód
/notarget – Nem támadnak az ellenfelek
/noclip – Átjárás a falakon
/give all – Minden fegyver és töltény
/give armor – Pajzs
/give health – Energia
/give stamina – Stamina
/nofatigue – Végtelen stamina
/kill – Öngyilkosság

Zoo Tycoon
Cheat Metódus
1. Nyisd meg a config.ztd file-t winzippel.
2. Nyisd meg az Economy.cfg-t Note- vagy Wordpaddel.
3. Keress rá a cZooDooRecyclingAmount-ra és változtasd meg az értékét, amire csak akarod. Ez lesz a profit. Ez alapból 8-12-szer történik egy hónapban.
4. Keress rá a cKeeperCost-ra, aminek 800-nak kell lennie. Ez az állatkerti dolgozók bére. Változtasd meg bármi más alacsonyabb számra.
5. Ha kezdéskor több pénzt akarsz, editáld a zoo.ini file-t Note- vagy Wordpaddel, és keresd meg a sort: MSMaxCash. Változtasd annyira, amennyit csak szeretnél.

Triceratops is elérhető:
Nevezd el a látványosságodat "Cretaceous Corral"-nak.

Egyszarvú is elérhető:
Nevezd el a látványosságodat: "Xanadu"-nak.

Megjegyzés: Amikor ezeket a csalásokat használod, először a gép adjon nevet a látványosságnak, majd utána nevezd át őket a megadottakra.

Gyors pénz:
Nyomd le a Shift+4-et (ami a $ jelet akarja szimbolizálni), extra $10,000 reményében.

4X4 Evolution 2
Pénzszerzés:
Kezdj el egy versenyt, majd írd be: "goldfinger". Egy duda szólal meg, majd írd be: "givememoneyordie". 1 millió dollár a jutalmad!

Project Eden
Cheat mód:
A játékot a "-cheat" paraméterrel indítsd, majd játék közben nyomd le a jobb egérgombot, hogy megjelenítsd a menüt. Kattints a legalsó pontjára jobb oldalt a felkiáltójelnek, hogy megváltoztathasd karaktereid tulajdonságát.

Star Trek: Armada 2
Több Dilithium:
Nyomd le az Entert, majd gépeld be a "showmethemoney" kódot a 2000 dilithium egységért.

Star Wars: Galactic Battlegrounds
Üsd le az Entert, majd írd be az alábbi kódokat:

SKYWALKER – Misszió megnyerése
TARKIN – Összes ellenség elpusztítása
FORCEFOOD – 1000 Étel
FORCENOVA – 1000 Nova
FORCECARBON – 1000 Carbon
FORCEORE – 1000 Ore
FORCEBUILD – Gyorsabb építés
FORCEEXPLORE – Térkép megjelenítése
FORCESIGHT – Nem lesz köd
SIMONSAYS – Simon a Killer Ewok
DARKSIDE# – #=1-8 számú ellenfél elpusztítása

Alien vs. Predator 2
Játék közben nyomd le az Entert, majd írd be a kódot és ismét nyomd le az Entert. Helyes kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Sérthetetlenség – <cheat> mpcanthurtme
Minden fegyver és töltény – <cheat> mpschuckit
Teljes pajzs – <cheat> mpsmithy
Teljes tölténytár – <cheat> mpkohler
Teljes fegyvertár – <cheat> mpstockpile
Pálya újrakezdése – <cheat> mpbeamme
Falon átjárás – <cheat> mpsixthsense
Külső nézet – <cheat> mpicu
Sebesség kijelzése – <cheat> mptachometer
Méret kijelzése – <cheat> mpsizeme
Forgatás kijelzése – <cheat> mpgrs
Koordináták – <cheat> mpgps
Karakter változtatás (lásd az alábbi listát) – <cheat> mpmorph [karakter neve]

Karaktertípusok:
alien, apesuit, chestburster, combatsynth, convict, drone, droppilot, drunkardtechmale, eisenberg, exosuit, facehugger, femalelabsynth, femalelabtech, grenadier, guard, guard1, guard2, guard3, guardofficer, harrison, hazmat, heavypredator, laboror, lightpredator, malelabsynth, malelabtech, marine, marine duke, mccain,meanguard, merc1, merc2, merc3, merc4, mhawkpredator, minigunner, obrian, officer, pocguard, pocofficer, praetorian, predalien, predator, pulseriflegir,pulserifleguy, queen, railgunner, runner, rykov, rykovjr, sadargunner, scientist, scientist1, scientist2, scientist3, scientistchief, smartgunner, smuggler, tamiko

Bagó Péter

MINIMUM

CPU:	Intel Celeron 900MHz	16.000 + áfa
MOBO:	MSI 6337	20.000 + áfa
RAM:	1 x 128MB Brand PC133	4.000 + áfa
VIDEO:	Butterfly KYRO II 64MB	17.900 + áfa
AUDIO:	SB VIBRA 128 PCI	4.500 + áfa
HDD:	Maxtor 40GB 5400	24.000 + áfa
CD-ROM:	TEAC CD-540E	11.000 + áfa
ÖSSZESEN:		97.400 + áfa
MONITOR:	Belinea 103025	48.500 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

MEDIUM

CPU:	Intel Pentium 4 1.6GHz	45.000 + áfa
MOBO:	Soltek SL85DRV OEM	32.000 + áfa
RAM:	1 x 256MB DDR PC2100	11.000 + áfa
VIDEO:	ASUS V7700Ti 32MB	30.000 + áfa
AUDIO:	Creative SB Live!	11.000 + áfa
HDD:	Maxtor 60GB 7200	38.000 + áfa
DVD-ROM:	Pioneer DVD-116	20.000 + áfa
ÖSSZESEN:		187.000 + áfa
MONITOR:	iiyama Vision Master Pro 1412	72.000 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

HIGH-END

CPU:	AMD Athlon XP 1600+ - 36.000 + áfa
MOBO:	MSI K7T266pro - 30.000 + áfa
RAM:	1 x 256MB DDR PC2100 - 11.000 + áfa
VIDEO:	ATi RADEON 8500 64MB - 85.000 + áfa
AUDIO:	Sound Blaster Audigy MP3 - 18.000 + áfa
HDD:	IBM 60GB 7200 - 42.000 + áfa
DVD-ROM:	Pioneer DVD-116 - 20.000 + áfa
CD-RW:	Plextor PX-W1610A - 45.000 + áfa
ÖSSZESEN:	287.000 + áfa
MONITOR:	ViewSonic G90F 103.000 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

Áraink az november végi állapotokat tükrözik.

KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ

MINIMUM

A minimális konfigurációnk lelkét alapjaiban változtattuk meg, hisz a múlt havihoz képest egy teljesen új rendszert hoztunk létre.

Az AMD Duron processzort egy magasabb órajelű, Intel Celeron CPU-ra cseréltük. Ennek következtében a régi ASUS alaplaptól is meg kellett szabadulni. Ebben a kategóriában a legjobb vételnek az MSI 6337 tűnt, mely a népszerű Intel i815 chipkészletre épül. A döntésben természetesen az ár is nagy szerepet játszott, ami nagy erőssége ennek az alaplapnak, hiszen a konkurenciának számító, hasonló paraméterekkel rendelkező ASUS alaplap közel 10e forinttal drágább.

Az őskövületnek számító NVIDIA GeForce256 SDR alapú ASUS AGP-V6600MX kártyát is lecseréltük egy korszerűbb változatra. A Butterfly által gyártott KYRO II alapú grafikus vezérlő hátrányát a „finnyásabb" felhasználó vélhetőleg a képminőségben és a T&L támogatás hiányában fedezheti fel. Teljesítményben azonban jobban vagy legalább úgy muzsikál, mint egy GeForce2 MX alapú kártya.

MEDIUM

A közepes konfigurációnkat több helyen is átszabtuk, így a teljesítménynövekedés mellett az ár is emelkedett kissé.

A régi Intel Pentium 4 1.5GHz-es processzort a közel azonos áron kínált, szintén Socket478-as, 1.6GHz-es CPU váltotta fel. Ennél jóval nagyobb változás érte az alaplapot, ugyanis az i845 (PC133 SDRAM támogatás) alapú MSI 845Pro-t a DDR támogatású Soltek SL85DRV OEM kivitelére cseréltük. A módosítás előnye nem csak a teljesítményben, de az árban is észrevehető, ugyanis 5-6e forintot spóroltunk ezzel a húzással! A Soltek alaplapba 256MB DDR PC2100 memóriát raktunk, mely sokak számára több mint elegendő.

A grafikus kártyák terén, ismét visszatértünk az ASUS termékekhez, melyek közül a hazai kínálatban újdonságnak számító GeForce2 Ti200 alapú V7700Ti típust szemeltük ki. Az ok igen egyszerű volt: az azonos alapú Leadtek kártyákért, és a hasonló kategóriájú, minőségi termékekért ennél többet kérnek.

Az egyre nagyobb méretű merevlemezek elterjedése az árakra is jótékony hatással van, ezért a Maxtor 40GB-os (7200-as) változatát egy nagyobb, 60GB-os példányra cseréltük. A nagyobb kapacitású winchester sebességére sem lehet panasz, ugyanis szintén 7200-as fordulaton pörgeti a lemezeket és ATA/100 támogatással rendelkezik.

A konfigurációhoz ajánlott monitorunkat is lecseréltük, ugyanis egy Diamondtron képcsöves 17" iiyama terméket ajánlunk, ami nem más, mint a Vision Master Pro 1412. A kedvező ár legnagyobb hátránya a maximális felbontásban mutatkozik meg, hisz 1280x1024-nél magasabb értéket nem lehet kipasszírozni a készülékből. Ennek ellenére véleményünk szerint, otthoni, átlagos felhasználási körülményekhez jó választásnak bizonyulhat.

HIGH-END

A csúcskategóriás gépünk jelentős változásokon esett át, köszönhetően a múlt hónapban megjelent néhány újdonságnak, melyek használatával még az ára is mérséklődött!

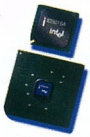
A Thunderbird magos 1.4GHz-es Ahlon processzort leváltotta az új AMD CPU Athlon XP 1600+ változata, ami szintén 1.4GHz-es órajelen működik. Az alaplap érintetlenül maradt, egyedül az ára változott jó irányba, ami miatt igazán jó vételnek mondható az MSI K7T266 Pro. Sajnos a memóriaárak miatt pár ezerrel többet kell kiadni a DDR PC2100-ért, azonban ezen nem érdemes spórolni. Sőt, érdemes lehet még most beruházni, mert aki december környékén szeretne vásárolni, annak bizony fekete karácsonya lehet, az irreálisan magasra pumpált árak miatt.

A grafikus kártyák terén nagy változás történt, ugyanis a GeForce3 alapú ASUS szerepét az új ATi RADEON 8500 veszi át. Ha sebességben nem is jobb, összességében (ár, képminőség, szolgáltatások) jó alternatívának és vételnek bizonyulhat. A hangkártyák terén is történt változás, az új Audigy család megjelenésével, ezért a VideoLogic SonicFury helyére az Audigy alapváltozata került.

HARDWARE NEWS

P4 árak

Az Intel várhatóan következő év január 27-én nagyobb mértékben csökkenti a Pentium 4 processzorok árait. A legnagyobb mértékben a Willamette magos 1.6 GHz-es, 1.7 GHz-es, 1.8 GHz-es, 1.9 GHz-es és 2.0 GHz-es órajelű lapkák ára csökken (12%-18%). Ezek mellett az újabb, 0.13 mikronos, Northwood magos 2.0 GHz-es (13%) és 2.2GHz-es (8%) típusok ára is változik.



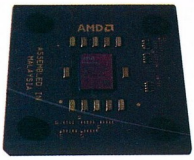
nForce ellen A3?

Az ATi hivatalosan a Las Vegas-i őszi COMDEX kiállításon mutatta be új termékét, az A3 néven ismert integrált chipkészletet. Az új lapka AMD Athlon és Duron processzorokhoz használható, és az ígéretesnek tűnő specifikációnak köszönhetően több alaplapgyártó figyelmét is felkeltette. A PC1600/PC2100 DDR memóriákat támogató lapka erőssége nem csak a teljesítményben és a kevesebb hőtermelésben vehető észre, de a kedvező árban is! Mivel a North Bridge és South Bridge közti utat PCI busz köti össze, ezért az alaplapgyártók további költségeket faraghatnak le, melynek eredménye, hogy az A3 alapú termékek jóval olcsóbbak lehetnek, mint NVIDIA nForce alaplapok! A felhasználók szemszögéből további előny, hogy az integrált RADOEN grafikus mag mellett egy külső 4x AGP port is található. A Pentium 4 tulajoknak sem kell sokat várniuk, hisz jövő év második felében jön az A4, mely PC2700DDR támogatással és integrált R200 grafikus vezérlővel rendelkezik!

Hamarosan itt az NV17 és az NV25

Valószínűleg még ebben a hónapban lehull a lepel az új NVIDIA NV17 kódnéven ismert grafikus magról, mely a GeForce3 Ti200 és a GeForce2 Ti200 közötti űrt töltené be. Ennek egyenes következménye, hogy a GeForce2 Ti200 átveszi majd az MX család helyét, ezért hamarosan végleg eltűnnek az MX/MX200/MX400 alapú grafikus kártyák. Az NV25 a nem éppen sikeres GeForce3 Ti500 helyét veszi majd át, viszont ez már csak a következő évben várható. A pontos specifikációkról eddig nem sokat árultak el, csupán annyit, hogy mindkét termék 0,13 mikronos technológiával készül, illetve a magasabb órajeleken működő verziók alapját a GeForce3 képezi majd.

Új AMD processzorok



Az alsó kategóriás processzorok piacán, az órajelek csatájában ismét az Intel győzedelmeskedett a Celeron 1.2 GHz-es verziójával. Természetesen a válasz nem maradhatott el, és így az AMD bejelentette az új, szintén 1.2 GHz-es Duron lapkáját, mely az elődökhöz hasonlóan Morgan magra épül. A Fab25 gyárban készülő CPU 1000 darabos rendelés esetén pontosan annyiba kerül, mint a konkurenciának számító Celeron, vagyis 103 dollár. A mobil gépekhez is új processzorokkal jelentkezett az AMD, melyek közül az erősebb, 1.2 GHz-es Athlon 4 525 dolcsiba, míg a gyengébben muzsikáló mobil Duron 160 dollárba kerül. A három új CPU csak órajelben tér el az elődeiktől.

Maxtor külső egység

A Maxtor a FireWire (IEEE) 1394 őrületet meglovagolva elkészítette a Personal Storage 3000DV névre keresztelt szerkezetét, mely nem más, mint egy külső merevlemez. A dobozban egy 80GB-os, 7200-as fordulaton működő merevlemez található, mely a csatlakozó segítségével akár más szórakoztató eszközhöz is használható. Aki esetleg nem rendelkezik IEEE 1394 kártyával, az egy cseppet se búsuljon, hisz a Maxtor most kedvezményes áron kínál PCI-s csatlakozót, ami természetesen tökéletesen együttműködik az új, 350 dolláros Personal Storage 300DV egységgel.

32x CD-RW meghajtók

Múlt hónapban még csak a LiteOn 32x újraírójáról számoltunk be, azonban ahogy várható volt, egyre több gyártó jelenti be a hasonló sebességű termékeit! Ilyen a Ricoh MP7320A is, mely 10x sebességgel képes újraírni, míg 48x olvasásra képes. A 2MB puffer mellett a JustLink és a JustSpeed technológiák használata jelenthet biztonságot a nagysebességű írások során. Az LG GCE-8320B hasonló paraméterekkel rendelkezik, azonban a szintén januárban megjelenő 200 dolláros meghajtó csupán 40x sebességgel tud olvasni.

120GB az IBM-tól

Az IBM sem akar kimaradni a merevlemezpiacon dúló GB-harcból, így még novemberben elkezdte az új, Deskstar 120 GXP család szállítását. A 40 GB-os tányérokból három változatot építettek, melyek 40 GB, 80 GB és 120 GB kapacitással rendelkeznek. Az ATA100 támogatású, és 7200-as fordulaton pörgő lemezek segítségével 8.5ms-os átlagos elérési idővel büszkélkedhet az új család. A rázkódásvédelem mellett még az alacsony zajszint és energiafogyasztás is figyelemreméltó, mely a család összes típusára jellemző.

P4 DDR VIA és Intel módra

A VIA egy kis ráncfelvarrást végzett a sikeres Intel Pentium 4 processzoraihoz való P4X266 chipkészletén. Bár az átalakítások a memóriatámogatást nem változtatták (DDR200/266), viszont már támogatja az 533MHz-es FSB-t, mely a szakemberek szerint nagyobb teljesítményt eredményez, a konkurenciánál (SiS, ALi) használt DDR333 memóriák! Az új VIA P4X266A North Bridge mellé a VT8233A South Bridge tartozik, melyek között az adatok, akár 266MB-on száguldhatnak másodpercenként, hála a V-Link-nek,. Ezen kívül AGP 4x, ACR, AC'97, MC'97, 10/100MB Ethernet, 1/10MB HomePNA valamint 6 USB támogatással is rendelkezik a december közepétől gyártott chipkészlet.

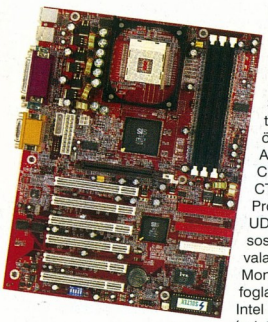
Az Intel a piac nyomására jócskán előrehozta az i845 alaplapok módosított kiadását, melyek Pentium 4 processzor és DDR támogatással rendelkeznek. Bár a szállításokat megkezdte a chip-óriás, azonban kérésére a gyártók csupán december közepén dobják piacra új alaplapjaikat. Erre a húzásra vélhetőleg azért volt szükség, hogy a régi i845

chipkészletektől megszabaduljanak, hisz az DDR támogatású változat után vélhetőleg a lőtéri vadászkutyát sem érdekli majd a régi típus…

PIACI KÖRKÉP

ÖSSZEÁLLÍTÁSUNKBAN HÓNAPRÓL-HÓNAPRA MEGPRÓBÁLJUK BEMUTATNI A KÖZELMÚLTBAN MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZOTT AZON HARDWARE ÚJDONSÁGOKAT, MELYEKET ÉRDEKESNEK TALÁLTUNK, ESETLEG MEGVÁSÁRLÁSRA ÉRDEMESNEK TARTUNK. TEHÁT EZ A ROVAT NEM A NAGYVILÁG LEGFRISSEBB ÚJDONSÁGAIT TARTALMAZZA – ARRA OTT A NEWS – HANEM KATEGÓRIÁKRA BONTVA KÍVÁNJA BEMUTATJA A MAGYAR PIACRA ÉRKEZETT ÚJ TERMÉKEKET. HA EGY TERMÉK MEGÉRDEMLI, TERMÉSZETESEN A KONFIGURÁCIÓ-AJÁNLÓNKBA IS BEKERÜLHET.

ALAPLAP

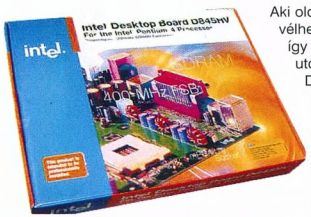


A kedvező árú Pentium 4 rendszerek elengedhetetlen kelléke egy i845 chipkészletre épülő alaplap. A minőségi termékek között jó vételnek számíthat a már hazánkban is kapható Soltek SL85SD+ / SL85SDB típus, amely PC133 SDRAM támogatással rendelkezik. A három DIMM foglalatba összesen 3 GB memória mennyiséget lehet pakolni. Az alaplapon 6 db PCI, 1 db 4x AGP és szintén 1 db CNR foglalat található. A különböző típusok Creative CT5880 integrált hangkeltő chippel, vagy akár integrált Promise IDE RAID vezérlővel is kaphatók (egyébként UDMA 100/66/33 támogatás áll rendelkezésre). A szokásos kimenetek mellett 4USB csatlakozó is található, valamint a BIOS-ból való csavargatást és a H/W Monitoring funkciót sem felejtették le. A Socket 478 foglalatba a jelenleg hazánkban újdonságként számító Intel Pentium 4 processzorok használhatók. Az alaplapok árai 40e forinttól indulnak.

Ennél jóval kedvezőbb áron vásárolható meg a Soltek SL85DRV, mely a gyorsabb, DDR támogatású, VIA Apollo P4X266 chipkészletre épül. Ennek köszönhetően az Intel Pentium 4 (Socket 478) processzorokat akár 3 GB DDR266 memóriával lehet támogatni. Az alaplapon 6 db PCI, 1 db 4x AGP és 1 db CNR foglalat is található, továbbá a szokásos csatlakozók mellett 2 db USB eszközt is köthetünk rá. Az integrált Promise Fast Track 100-Lite vezérlő segítségével IDE RAID 0,1 (ATA100/66/33) szabványokkal is megbirkózik az SL85DRV. A felsorolt tulajdonságok tekintetében igazán kedvezőnek mondható a 32e forintos ár!

Intel fronton maradva, a Tualatin támogatású alaplapok megjelenése figyelhető még meg, melyek közül hazánkban újdonság a Soltek SL-65KV2-T típus. A VIA Pro 133T + VT82C686B chipkészletre épülő példány Intel Pentium III Tualatin, Intel Pentium III (FC-PGA) és Celeron (FC-PGA) processzorok fogadására alkalmas. A133/100/66MHz FSB-t támogató mobón 3 db DIMM (max. 1.5 GB PC133/PC100/PC66 SDRAM), 5 db PCI, 1 db ISA (!), 1 db 4x AGP és 1 db AMR foglalattal rendelkezik. Az UltraDMA 100/66/33 támogatású alaplapra 4 db USB eszközt lehet kötni, és AC'97 audióval is megvásárolható. Az SL-65KV2-T természetesen H/W monitoring funkcióval fel van ruházva.

Az AMD vonalon újdonság a sokat várt, NVIDIA nForce 420 alapú ASUS A7N266 és A7N266-E, vagy az MSI K7N420 Pro alaplapok. Ezek a mobok 3DIMM DDR, 1db AGP Pro, 5db PCI és 1db ACR foglalatot, egy integrált GeForce2 MX grafikus magot, valamint egy integrált Realtek 10/100-as hálózati vezérlőt tartalmaznak. A két ASUS kivitel közötti különbség az integrált audiovezérlők terén (no meg az árban) vehető észre, ugyanis a kisebb, A7N266-E alaplap a Dolby Digital 5.1 helyett csak egy C-Media 8738 zörejkeltőt tartalmaz. Az nForce alaplapok legnagyobb hátránya az irtózatosan magas ár, ami jelen esetben 58-60e forintot jeleńt.



Aki olcsó Pentium 4 rendszert akar hegeszteni, az vélhetőleg nagy ívben kerüli a RAMBUS elemeket, így marad a DDR vagy az SDR megoldás. Ez utóbbi a sebességben bosszulja meg az árát. A DDR vonal azonban folyamatosan bővül, melynek egyik eredménye a Soltek SL-85DRS alaplap is. A SiS645 alapú mobo előnye a DDR333 (PC2700/PC2100) támogatásban rejlik, melynek köszönhetően teljesítménye akár egy RAMBUS alapú rendszerrel is felveszi a versenyt!

(Forrás: Kelly-Tech Kft.)

SZÁMÍTÓGÉPHÁZ

A kedvező árú, beszálló szintű számítógép házak hazai kínálata tovább bővült, az Avance A004, A006 és A007 termékekkel. A csavar nélküli, PS250SP4-es táppal szerelt midi tornyok 4 db 5,25"-os és 1 vagy 2 látható, illetve 2-3 rejtett 3.5"-os hellyel rendelkeznek. A durván 5 kg-os házak 2 USB, hangszóró, mikrofon és IEEE 1394 csatlakozókkal is fel vannak szerelve.

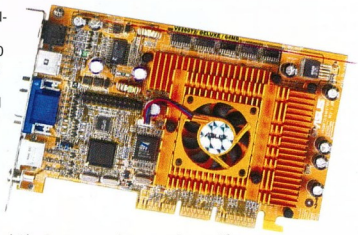
Aki minőségi tápot szeretne vásárolni, annak érdemes az Enermax háza táján körülnézni, ugyanis több újdonsága is kapható a hazai piacon. Ilyen az EG365P-VE/EG456P-VE típus is, melyek 350W/430W teljesítményűek, és így az AMD K7 és Intel Pentium 4 processzorokhoz ajánlott. A 6 tűs AUX és 4 tűs +12V mellett aranyozott hűtőrács, FM (ventilátor sebesség) és TC (hőmérséklet) ellenőrző funkciókkal is ellátták. A hosszú élettartam mellett a zajtalan működés is előnyként említhető meg. A két termék ára 20e/26e forint környékén mozog.

(Forrás: Kelly-Tech Kft.)

VIDEOKÁRTYA

Végre megérkeztek kis hazánkba is az új ATi RADEON és NVIDIA GeForce Titanium kártyák. Ahogy lenni szokott, a legtöbb helyen csak az NVIDIA újdonságai szerepelnek.

Az ASUS GeForce2 Titanium 200 alapú V7700Ti 32 MB-os verzió azonos áron kapható a régi alap GeForce2 modellekkel, ami 30-33e forintot jelent. A Leadtek Winfast vezérlők is hasonló áron vásárolhatók meg, míg a névtelenebb gyártók ennyi pénzért már 64 MB-os kivitelt kínálnak. A 64 MB-os modellek 40e forinttól kezdődnek, melyek között már MSI termékek is találhatók.



A legtöbben vélhetőleg a GeForce3 Ti200 alapú kártyákat várták, melyek ára 60e forinttól indul. Az ASUS ebben a kategóriában jelenleg két kivitelt kínál. Mindkét típus 64 MB (400 MHz) DDR memóriával van szerelve, azonban a jó 10e forinttal drágább Deluxe kivitelen TV ki/be csatlakozók és egy 3D szemüveg is található.

Végül a jelenleg csúcsnak számító GeForce3 Ti500 alapú vezérlők maradtak, melyek árban is átvették a régebbi GeForce3 helyét. A neves gyártók termékei (ASUS V8200 T5, Leadtek GE3TI500, MSI GeForce3 Titanium 500) ezért még most is 100e forint felett kaphatók. Ennél azért némileg kedvezőbb, 90e forintos áron lehet hozzájutni a noname típusokhoz.

Az új Titanium sorozat jó hatással volt a GeForce3 kártyák áraira is, melynek köszönhetően akár 90 forintért hozzá lehet már jutni egy Leadtek, vagy egy ASUS grafikus vezérlőhöz, míg a névtelen gyártók 80e forint alatti áron kínálják ugyanezt!

Végre már hazánkban is kaphatók az új ATi RADEON kártyák! Igaz, ezek közül a 8500 és a 7200-as modellek csak az érdekesek, hisz a 7500-as az árához képest nagyon gyengén muzsikál. A közel 60e forintos kártyát, ami a GeForce3 Ti200 ellenfele lenne, még egy 30e forintos GeForce2 Ti200 is megizzasztathatja! Kis felbontásokban (800x600) még csak-csak felveszi a versenyt az új GeForce3 Ti200 alapú kártyákkal, de nagyobb felbontások alatt hamar kifogy a szufla belőle.

A RADEON 8500 már jóval kedvezőbb vételnek bizonyulhat, bár 85e forintos árával nem nevezhető éppenséggel olcsónak. Ennyi pénzért pont egy GeForce3 alapú szerkezetet lehet vásárolni, ami valamivel gyorsabb, viszont képminőségben és szolgáltatásokban nem veszi fel a versenyt az ATi termékkel.

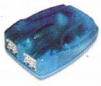
A RADEON 7200 főleg a kedvező árával hívja fel magára a figyelmet, mivel 19e forintos árért jó vételnek bizonyulhat azok számára, akik kevesebbet játszanak, és nem kérnek az NVIDIA alapú kártyákból!

(Forrás: Axico Kft.)

MONITOR

Aki már unja a több tonnás képcsöves szemégetést, annak valószínűleg megfordult párszor a fejében, hogy egy TFT kijelzőbe fektesse pénzét. A hazai kínálatban rengeteg típus kapható, de még mindig van olyan gyártó, aki nem képviselteti magát kis országunkban. A Hansol pontosan ilyen volt idáig, de ezen a tényen most az 500F típus megjelenésével változtatott. A legkisebb képméretű kategóriában induló termék 126e forintos ára igen barátságos, hisz a legolcsóbb darabok 100e, míg a drágább kivitelek akár 250e forint felett is kaphatók. A 15" Hasnol 500F maximális felbontása 1024x768 75Hz használata mellett, és a TCO-99 (UL, CSA, TUV) szabvány mellett 3 év garanciát is kap a vásárló.

KOMMUNIKÁCIÓ



Az USB szabvány elterjedésének köszönhetően ma már szinte minden perifériát kínálnak USB csatlakozóval is. Akik ráharaptak ezekre a termékekre, azok hamar kinőhették az alaplapjuk által nyújtott, általában 2 USB portot. A Double-H által készített DH-MH4 ebben nyújt segítséget, ugyanis a kis méretű, pofás kis szerkezet egy 4 portos külső minis USB HUB-ot takar. Az 1.1-es szabványnak megfelelő szerkezet jó választás lehet az USB-mániásoknak, főleg az 5e forintos ár hallatán.

A spontán szaporítás után, vélhetőleg elgondolkozik a felhasználó, hogy mit is kössön a rengeteg USB portra. Nos, természetesen modemet is hegeszthet rá, azonban érdemes tudni, hogy rengeteg baj van az USB szoft modemekkel. Ezért aki néhány őszhajszálat szeretne spórolni, az kerüli ezeket a kiviteleket, és marad a márkásabb (pl. 3com) külso, soros modemek mellett. Aki nem hallgat a jó tanácsra, az CD írás és MP3 zenehallgatás közben szembesülhet a szoftveres USB modemek „jóságával"...

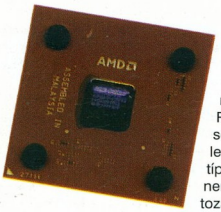
Az igényesebb kivitelű infraportra portyázók örömére egy újabb változattal bővült a hazai kínálat. A Hoya által gyártott IR250SA a PC vagy a notebook hagyományos soros csatlakozójára köthető. Éppen ezért nem kell külső energiaellátásról gondoskodni. Az IR250SA az IrDA 1.0 szabványnak felel meg, tehát 9.6, 19.2, 38.4, 57.6 és
115.2 Kbitet préselhet ki magából. A szinte összes Windows oprendszer (Win9x/2000/ME) alatt használatos infraport előírt működési távolsága 1-100cm között mozog.

(Forrás: Kelly-Tech Kft.)

PROCESSZOR

Szinte minden hazai kisboltban kaphatók már az új AMD Athlon XP processzorok. Szerencsére a beharangozásnál ígért áraknál jóval kedvezőbben vásárolhatók meg az Athlon XP típusok. Az 1600+ jelzéssel ellátott chip, ami 1.4 GHz-en működik, OEM kivitel esetén akár még olcsóbb is lehet a szintén 1.4 GHz-en működő Thunderbird magos elődjénél. A hazai kínálatban négy változat létezik jelenleg, melyek közül a legdrágább Athlon XP 1800+ (1533MHz) közel 60e forintba kerül. Ennek eredménye, hogy még mindig jóval kedvezőbb áron vásárolhatók meg az AMD csúcskategóriás processzorok, mint a hasonló jelzésű (nem órajelű) Intel Pentium 4 CPU-k.

Az órajelet kedvelőknek jelenthet némi vigaszt, hogy a csúcskategóriás 2 GHz-es (S478) Intel Pentium 4 ára szépen esik, így mára már „csupán" 140e forintot kell kiadni érte. Rengeteg boltban kaphatók még a régebbi Socket423-as kivitelek, és mivel ezeket közel ugyanannyiért kínálják, mint az őket felváltó Socket478-as típusokat, ezért nem nevezhetők jó vételnek. A jelenlegi ár/teljesítmény szerint a P4 processzorok közül talán az 1.6 GHz-es változat muzsikál a legjobban.



Intel fronton maradva érdemes megemlíteni, hogy egyre több Tualitin magos Pentium III processzor bukkan fel a kereskedők árlistájában. Ezek ára nevetségesen magas, mind a Intel P4, mind az AMD Athlon és XP sorozatokhoz képest, hisz a legkisebb órajelű 1.133 GHz-es típusért közel 40-60e forintot kérnek, nem beszélve az 1.266 GHz-es változatokról, melyek ára akár a 80e forintot is elérheti.

Az AMD Duron processzorok háza táján nem sok változás történt, melyek csúcsát még mindig a 950 MHz és 1 GHz órajelen futó típusok jelentik. Ezek ára szinte hajszálra megegyezik a hasonló órajelen működő Intel Celeron kivitelekével, melyek viszont nem minden alkalmazás alatt veszik fel a harcot a Duron processzorokkal. Újdonság viszont az 1.2 GHz-en működő, 30e forint környékén kapható, Tualatin magos FCPGA2 Celeron processzor, mely jó tuningolhatóságával és jobb teljesítményével tűnik ki kisebb testvérei közül.

A Pentium 4 tulajdonosok örömére már kapható a minőségi hűtőventilátorokat gyártó COOLINK legújabb terméke, mely a Socket 478 processzorokhoz illeszkedik. A COOL401 gondosan kivitelezett 28 bordája, az alapnál 0,8 mm vastagságú és felfele haladva 0,6 mm-re vékonyodik. A „nyereg" kialakítás segíti a légellenállás csökkentését, mely által jobb hatásfok érhető el. Annak ellenére, hogy a ventilátor csupán 4200-as fordulaton szeli a levegőt, akár 2 GHz-es órajelű P4 processzorhoz is használható! És mint a többi COOLINK hűtőre, erre is 3 év garancia érvényes.

(Forrás: Kelly-Tech Kft.)

HANGKÁRTYA

A hangkártyák terén egyedüli változás a hazánkban múlt hónapban megjelent új Creative Sound Blaster hangkártya család, az Audigy, mely világszerte nagy elismerést vívott ki magának. A boltok polcain általában két kivitellel találkozhat a vásárló. Az egyik a teljesen alap kivitel, ami 18e forint környékén kapható, míg a másik 24e forintos áron kínált Audigy MP3+. Mint a neve is mutatja, ez a cuccos igazából MP3 alkalmazásokra lett kihegyezve, ugyanis pl. akár 10x gyorsabban lehet vele MP3 fájlokat tömöríteni.

A minőségi termékeiről híres JAZZ újabb hangszórórendszerei vásárolhatók meg hazánkban. Ezek közül a legkisebb és legegyszerűbb kivitel a J1116A, mely 150Hz és 18.000Hz között próbálja életre kelteni a hangokat. A 8 Ohmos, 6 cm-es, szélessávú, egy utas hangszórókat 2.4W RMS teljesítményű erősítő hajtja meg. Az elegáns kivitelezés kedvező árral párosul, hisz csupán 1500 forintot kérnek érte a kereskedők.

A nagyobb teljesítményt és a mélyhangokat is kedvelőknek a J-6936 típus ajánlott, mely két 5cm-es, 8 Ohmos hangszóróból és egy 10cm-es, 4 Ohmos mélysugárzóval felszerelt mélyládából áll. A 9W-os RMS összteljesítményből 6W jut a mélysugárzóra, míg egyenként 1.5W a szatellit-sugárzókra. A hangrendszer frekvenciaátvitele jónak mondható: 60Hz-20.000Hz. A J-6936 ára szintén kedvezőnek mondható: a közel 8e forintos árért cserébe egy korrekt kivitelű, tetszetős terméket kap a vásárló.

Az igazi ínyenceknek a J-9940 ajánlható, mely brutális, 200W RMS teljesítményével hívja fel magára a figyelmet. Ebből 100W jut a 20 cm-es 4 Ohmos mélysugárzóra, mely egy reflex kialakítású faládában foglal helyet. A többi 5 hangfalra (2 első, 2 hátsó, 1 center), 20W RMS teljesítmény jut. Az első hangfalakban 2 db 7 cm-es és 4 cm-es mélyközép és magas sugárzó található. Az állványon helyet foglaló hátsó részleg csupán 1 db 7 cm és 4 cm-es hangszóróból áll. A középsugárzó, mely egyben a vezérlő egység is, 1 db 7 cm mélyközép és egy 4 cm magas sugárzóból áll. Ezek tekintetében vélhetőleg nem is meglepő a 30-20.000 Hz-es frekvencia menet. A hangrendszer értékét tovább növelik az RCA ki/be (5.1), és 9 tűs DIN kimenetek. Az elegáns kivitelezésű JAZZ 5.1 hangfalrendszer ára közel 60e forintot kóstál.

(Forrás: Kelly-Tech Kft.)

EGÉR, BILLENTYŰZET

A kedvező árairól ismert A4Tech egerek közül újdonságnak számíthat hazánkban az RFSW35 típusszámmal megáldott vezeték nélküli egér. A nagyfelbontású 520DPI-s rendszert előnye akár 30%-os is lehet a hagyományos 420DPI-s kivitelekkel szemben. Az akár 1,5 méteres távolságból is működő egeret egy térben és időben egyszerre 255 felhasználó is használhatja. Az elemkímélésre is kiképzett rágcsálón 1 görgő és 2 gomb is található, melyeket a mellékelt iWellWorks programokkal lehet maximálisan kihasználni.

A hasonló tulajdonságokkal bíró, szintén kábel nélküli A4Tech RFW33 egér nemlétező farka ott van megcsavarva, hogy ezen már 2 görgő található. Egyéb paramétereiben azonban megegyezik az RFSW35 típussal.

A kábel nélküli A4Tech kínálatot az RFKB-5 és RFKB-5H csomag teszi teljessé, mely egy Internet/Multimédia/Office billentyűzetből és egy egérből áll. A két termék akár 1,5 méterről is gond nélkül üzemel, miközben az elemek energiájával is próbál takarékoskodni. A billentyűzet +12 gombját az iKeyWorksOffice szoftverrel lehet maximálisan kihasználni, és így akár Internetre (gyors e-mail küldés), Multimédiára (Play/Stop, stb.) vagy egy gyors Office (Word, Excel) indítására is alkalmas.

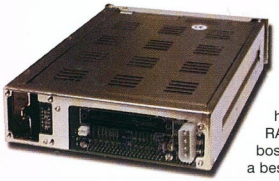
(Forrás: Kelly-Tech Kft.)

WINCHESTER

Akinek a méret a lényeg, vélhetőleg örül a 100 GB-os IDE tárolók elterjedésének. Bár hazánkban igazából csak két gyártó termékét kapni ebben a méretben, vélhetőleg a megabájtokra éhes vásárlókat ez nem kifejezetten zavarja majd. A Maxtor 4W100H6 és a WD1000BB között a legnagyobb különbség talán az, hogy a Western Digital 7200-as fordulaton pörgeti az adatokat. Érdemes tudni, hogy sok helyen kb. azonos áron, több mint 80e forintért kínálják ezeket a termékeket, azonban ennél jóval olcsóbban is beszerezheti a szemfüles vevő a fent említett monstrumokat.

A kisebb kapacitással bíró merevlemezek ára, ha radikális változásokon nem is, de 5-10%-os esésen azért átesett, így karácsonyra talán a winchesterek ára nem szökik a magasba. Általánosságban tekintve, ajánlott vételnek a 40 GB, 60 GB, illetve a 80 GB méretű merevlemezek tekinthetők. Aki a gyors adatelérést preferálja, azoknak az IBM 7200-as típusok ajánlhatók, míg a nagy átvitelt kedvelőknek a Seagate Barracuda IV ST380021A és a Maxtor DiamondPlus D740X 80 Go (vagy a WD1000BB) típusok javallottak.

Vélhetőleg sokan rendelkeznek kivehető kerettel, ami nagyban megkönnyíti az adatmásolásokat. Aki SCSI merevlemezzel rendelkezik, az a hazánkban is kapható Mapower termékek közül válogathat, melyek közül újdonság a MAP-E31A típus. A fémházas SCSI mobile rack, az SCSI kártya felé 68 tűs LVD/SE, míg a winchester felé 80 tűs SCA-2 csatlakozóval rendelkezik. A túlmelegedés védelmében a fiók első oldalán található ventilátor a felelős, illetve az előlapon elhelyezett két LED és egy kis figyelmeztető hang is segítséget nyújt. Az üzem közben cserélhető keret előlapján állítható be az SCSI ID (beállított érték a LED kijelzőn látható). Annak ellenére, hogy az ajánlott felhasználási terület elsősorban a szerverek vagy a RAID rendszerek lennének, vélhetőleg a combosabb játékra használt gépek sem tiltakoznak majd a beszerelés során…



(Forrás: AlphaSonic Kft.)

CD, CD-ÍRÓ, DVD

A CD-RW meghajtók területén ha nem is sok, de némi változás történt az árak tekintetében. Az őskövületi 4/4/24 meghajtók ára természetesen nem változott (legalábbis ott, ahol kapni még ilyet), így igazából még mindig 17e forinttól indulnak a CD írók árai, azonban ennél jóval fontosabb, hogy a még korszerűnek mondható 16x, 12x és a 8x típusok közel egy szinten, 20-25e forintért vásárolhatók meg! Ilyen például Sony, Goldstar és Samsung 16x/10x/40x belső IDE kivitelei.

Némely DVD meghajtó ára a karácsony hallatán viszonylag nagyot emelkedett, ezért nem kell csodálkozni, ha egy Pioneer DVD116 IDE lejátszó a 22e forintot ostromolja. Más gyártók terméke nem mutat jelentős változást, és így a Samsung, Sony, Goldstar, vagy Panasonic 16x típusok még mindig 16-19e forintért vihetők haza. Aki ennél kevesebb pénzt szán a bevásárlásra, annak a picit lassabb 12x verziók ajánlhatók, melyek 14-15e forinttól indulnak.

ePtOn

DVD - MIVEL OLVASSAM?

Első olyan lapszámunkról vagyon itt szó, amely DVD-melléklettel is megjelenik, így mindenképpen szerettünk volna ajánlani egy olyan olvasót, amellyel a későbbiekben sem lesz probléma a korongok használata, sőt, kicsit megspékeltük a dolgot azzal, hogy gondoltunk azokra is, akik egyben szeretnék letudni a CD-írás/olvasás és a DVD-olvasás procedúráját, és minderre már csak egyetlen hely áll rendelkezésükre a házban/IDE-kábelen.

Ennek örömére beizzítottunk egy PLEXTOR 16x/10x/40x, egy PIONEER 40x/DVD16x, valamint egy LG 12x/8x/32x/DVD8x meghajtót, és letesztettük őket, megvizsgálva tudásukat, árukat, és nagyjából mindent, amit csak lehetett. Az olvasási sebességet egy 16x-osan megírt CD-R-rel, egy Magyarországon nyomott és egy külföldön nyomott CD-vel teszteltük, a Plextort leszámítva pedig egy gyárilag nyomott DVD-t használtunk. A teszteredményeket főként a CDSpeed segítségével kaptuk (www.cdspeed2000.com).

Elsőként is nézzük a PLEXTOR termékét, amely dobozban egy halom programmal együtt érkezik, míg OEM esetén csak egyetlen CD-t és a kábeleket kapjuk hozzá. Maga a meghajtó semmi különleges tulajdonsággal nem rendelkezik elölről – fejhallgató-csatlakozás, tekerős hangerő-szabályozó, eject, egyetlen LED –, a tálcán a kevésbé hagyományos CD-rögzítési megoldást találhatjuk, egy pöcök formájában. Ahogy azt már a cég hűséges vásárlói megszokhatták, az igényesség abban is jelentkezik, hogy az írót ellátták egy saját ventilátorral, a

túlmelegedést megelőzendő. Továbbá az elérhető szoftverek (Plextor Manager 2000) biztosítják, hogy a meghajtót úgy használhatjuk, ahogy igazán szeretnénk (többek között beállítható a forgási sebesség, valamint az AudioFS). BURN-Proof technológiával látták el, így biztosak lehetünk, hogy – hacsak nem írjuk csurig a lemezt – nem fog nagyobb problémát okozni egy esetleges merevlemezhiba. Az írás és újraírás a kisujjában van, túlírni pedig tökéletesen tud. Csak akkor akadhat vele problémánk, ha nem megfelelő (nagyon gagyi) minőségű CD-ket használunk, mint amilyen az ultraolcsó Platinum 90 perces is. Erre viszont érdemes odafigyelni a hasonló jellegű extrém CD-knél, ugyanis a hivatalos honlapon (www.plextor.be) található egy

lista a vele kompatibilis nyers CD-kről, és csak ezeknél garantálja a gyártó a hibátlan működést. Amúgy a frissítésekért és a kiegészítő utilokért is erre a webhelyre érdemes elnézni. Mindent olvas, a névleges olvasási sebességet túlteljesíti jó minőségű lemezeknél (42x), az elérési ideje ugyan nem a legjobb, de a processzort a legkevésbé terheli olvasás közben. A megszokott CD Audio és CD Digital csatlakozók itt is megtalálhatóak. Maximális sebességű olvasásnál igencsak rezegni kezdhet a ház, így érdemes minél jobban rögzíteni.
Ára: 34.800.-
(A hasonló tudással rendelkező, ám 24x-es írásra alkalmas változat ára: 39.000.-)

Következzen a „szimpla" DVD-olvasó a PIONEER-től, amelyik a tesztekben esetenként szintén túlteljesített az olvasást illetően (42x), a processzort kevéssé terheli meg, valamint a gyorsaságára sem lehet panasz, a kapott elérési időket elnézve. Semmi különös design, az előlapon a megszokottak, a CD rögzítésére itt a hagyományosnak számító előhúzható pöcök szolgálnak, hátul csak egyfajta CD Audio kimenet található, ami elég érdekes szerintem, nem tudom, miért spórolták le a második csatlakozót, de a hivatalos specifikációban is szerepel, hogy a 116-os, tálcás változat ezt nem tartalmazza, míg a tálcanélküli, 106s rendelkezik vele. Külsejét tekintve amúgy olyan rút kiskacsa, majdnem olyan hosszú, mint egy Kolink mobile rack, így esetleg belóghat az alaplapig is, ám úgy néz ki, az adatok és az eredmények alapján a külső egy egészen jól működő gépezet takar. Az árát tekintve ez a kiemelkedő teljesítmény meg is jelenik, hiszen ebben is kiemelkedik társai köréből. Egyetlen hátulütője a nagy sebességnél fellépő rezgés, így érdemes minél több csavarral, minél jobban rögzíteni a beépítésnél. A DVD-lemezek olvasását

tökéletesen végzi, minimális processzorterheléssel, jó elérési idővel. Azoknak, akik szimpla olvasót szeretnének beszerezni, nyugodt szívvel ajánlom a PIONEER DVD-jét, nem fognak csalódni benne.
Ára: 21.200.-

Végezetül jöhet az LG DVD+CD-RW kombója, ami – bevallom őszintén – jócskán alulmúlta várakozásaimat. Az még csak hagyján, hogy a processzorhasználat a mezőny legmagasabbja, ezt talán tudná ellensúlyozni a jónak mondható elérési idő, továbbá a kimondottan csöndes üzemmód, amelyről az LG mindig is híres volt, ám olyan hibákra derült fény, amelyek igencsak elkeserítettek. Alapvetően elég lomhának nevezhető a termék, hiszen 32x-es sebességű olvasásra képes normál lemezeknél, elérési ideje pedig néha igencsak siralmas. A tálcát esetenként több másodpercig tart kiadnia, még akkor is, ha a lemez már nem is pörgött benne, igaz, legalább ezt is halkan teszi, és a pörgést is

csak akkor változtatja maximálisra, ha ez valóban indokolt. Túlírni nem nagyon tud, és most kapaszkodjatok meg, ugyanis a DVD olvasásánál sikerült hibával elszállnia! Hmm, azt hiszem, ez nem az a drive, amit bárkinek is ajánlanék. Amúgy a külseje teljesen szokványos, annyi eltérés van, hogy külön LED létezik az olvasáshoz és az íráshoz. Mit ne mondjak, az LG neve eddig sem a megbízhatósággal volt egyenértékű, inkább az energiagazdaságossága és csöndessége emelte ki a többi közül. Ez a termékük is hasonló jellemzőkkel bír.
Ára: 44.300.-

Azt hiszem, elég egyértelmű, hogy egyelőre el kell keresértsem azokat, akik a kombó vásárlásán gondolkoznak, mivel nem sikerült ötvözni a DVD és a CD jó tulajdonságait. Ha árban hasonlítjuk össze a két megoldást, akkor a két külön meghajtó és a kombó között 10 ezer forint különbség található, azonban az ezért kapott minőségi többlet valószínűleg megéri azt a plusz tízest. Akik pedig írásra nem, csak olvasásra szeretnék használni a beszerzendő portékát, mindenképpen válasszák a PIONEER termékét, ugyanis garantált, hogy még jó sokáig elegendő lesz az általa nyújtott kiemelkedő minőség.

Chilly

Az itt felsorolt árak mind a kiskereskedelmi forgalom nettó összegeit, a november végi állapotot tükrözik. Összeállításunkhoz a termékeket a DEMO Stúdió (www.demostudio.hu) szolgáltatta.

IG2

Rohan az idő – két éve már, hogy a Digital Reality befejezte az IG2 munkálatait. Ezalatt a 2 év alatt felnőtt egy új számítógépes nemzedék, s vannak olyanok, akik még nem is hallottak erről a nagyszerű programról. Engedve a kísértésnek, amit a DVD nagy tárkapacitása kínál, most egy speciális verzióval szeretnénk kedveskedni olvasóinknak. Persze a 4 CD nem fért fel még hozzánk sem, de így is egy animációkban gazdag verziót tudunk prezentálni, melyben az összes fajjal játszhatunk. Ha pedig megtetszik a játék, akkor a lapban található CD Galaxis hirdetés segítséget nyújt ahhoz, hogy beszerezzétek a programot.

SWINE

Nemrégiben került a boltok polcaira a S.W.I.N.E. nevű magyar stratégiai játék. Az eddig megjelent demókkal ellentétben mi egy igazi MEGA demóval szeretnénk tisztelegni a fejlesztők érdemei előtt. A demó tutorial részt tartalmaz, ha netalántán

elakadna valaki a játékban, illetve egy halom humoros videó betét és animáció színesíti az egyébként is poénos programot.

HAEGEMONIA

Az induló és szárnyait bontogató PC.GAMES TV első próbálkozását láthatjátok alább. Ezúttal a Digital Reality fejlesztőstábja állt a rendelkezésünkre, a Haegemoniáról faggattuk őket, de persze az Imperium Galactica 2 óta eltelt időszak is szóba került. A csapat sokat fejlődött az IG2 kettő óta, ez nem vitás, győződjetek meg ti is erről.

NAGYOBB JÁTÉKDEMÓK A DVD-N:

AQUANOX

Németföldön fejlesztett víz alatti kavarások bizonyos Archimedean Dynasty nevű ősrégi program folytatásaként: ez az AquaNox. A 2666-ban játszódó történetben egy bizonyos Emerald "Dead-Eye" Flint bőrébe bújhatunk, akivel pár helyre majd jól oda kell pörkölnünk. Ebből következik, hogy látványos akcióprogramról beszélünk, és ennek következtében nagy gépigényről is. Persze szép is, meg kell hagyni!

SOUL REAVER 2

Raziel szimpatikus figura. Van cool sálja, amivel eltakarja az arcát, és nekem ez úgy tetszik! Persze Raziel nem önszántából hordja maszkját – mindezt Kainnak köszönheti, akit már az első részben is végig üldözött. Nem lesz ez másképp a folytatásban sem, bár a történeten csavartak egy pettyet azzal, hogy most Kain múltjában kell kutakodnunk. Izgalmas és gyönyörű szép kalandokkal ajándékozott meg minket az Eidos így év vége felé.

ETHERLORDS

Az Éter Uraiban egy gyönyörű stratégia/RPG hibridet üdvözölhetünk, ami ráadásul nem máshonnan érkezett hozzánk, mint a közeli és hideg Oroszországból. A több száz varázslatot és fullra kidolgozott karaktereket tartalmazó alkotás méltán léphet más nagyágyúk nyomdokaiba, hiszen minden részlet sejtetni engedné ezt. Próbáld ki Te is!

DEMO
AquaNox
Ghost Recon
Deadly Dozen
Frank Herbert's Dune
The Shadow of Zorro
Attack of the Silverball
Wizardry 8
Tennis Master Series
Takeda
Etherlords
Strifeshadow
Sid Meier's SimGolf
Ballistics

VIDEO
MegaRace 3
Mafia
C&C: Renegade
Freedom Force
Hidden & Dangerous 2
Medal of Honor: Allied Assault
No One Lives Forever 2
Serious Sam 2
Soldier of Fortune 2
Soul Reaver 2
Everquest: Shadow of Luclin
Star Wars Galaxies
UEFA Champions League Season 01/02
Age of Mythology
Myth 3
Star Trek Armada 2
Warcommander
Moto Racer 3
IL-2 Sturmovik
4x4 Evolution 2
Colin Mcrae Rally 3

XBOX VIDEO
Duality
Brute Force
Galleon
Halo
Hunter
Soul Calibur 2
Star Wars Obi-Wan
Strident

PATCH
Alien Vs. Predator 2 v1.0.9.2
Anarchy Online v12.9
AquaNox v1.15 (US)
Arcanum v1074
Battle Realms v1.01
Battle Realms Battle Pack
Baldur's Gate II: Throne of Bhaal v26499beta
Codename: Outbreak v1.0
Comanche 4 Update
Commandos 2: Men of Courage
International Patch #1
Conquest: Frontier Wars conquest.ini (US)
Deadly Dozen v1.03
Empire Earth v1.0.4.0
Etherlords v.1.02
Europa Universalis 2 v1.01
Ghost Recon Blurry Font Fix
Gorasul v1.03
Gore Multi-Player Test 2 v1.31
Hired Team: Trial v2.200
Hired Team: Trial Gold v2.200
Independence War: Edge Of Chaos
Jacksons Yard Patch
Kohan Immortal Sovereigns v1.3.1
Project Eden v1.01
Rogue Spear: Black Thorn v2.61 (UK)
Rogue Spear: Black Thorn v2.61 (US)
Soul Reaver 2 v1.01
Starship Troopers nVidia
The Shadow of Zorro v1.003 (DEMO)
Tropico v1.05
Virtual Pool 3 v3.1.0.4
Wizardry 8 v001b
Zeus: Poseidon v2.1 (UK)
Zeus: Poseidon v2.1 (US)

SHAREWARE JÁTÉKOK
Brave Dwarfes
Loonlyland: Halloween Hill
Telamiina
Focus It
Marbleous 2
The Memory 3D
Trix
Ultranium 3
Pool Wars
The Second Chance for Mankind

2001 LEGJOBB SHAREWARE JÁTÉKAI
3D Winbrick 2001
Axy Snake
Egg Sucker
Glory Zone
Hard Core
Head On
Hopmon
Pocket Tanks Deluxe
Ricochet Xtreme
Space Tripper
Star Monkey Gold
Z-Ball Gold

FREEWARE JÁTÉKOK
Bruce Lee
Factor X
Hell Fighter
Jet Set Willy II
Kar-Nage
Monty on the Run
The Burps
Xiao Xiao 4
Deflektor
Gravity Sports 3
Mr Boom
Space Quest: The Lost Chapter
Chaos Strikes Back
Dungeon Master Java
Falcon's Eye
Miura Warrior
Freeride Earth
Crazy Cows
Hoplites
Lord Monarch Online
Morkin 2
Second Conflict
Settlers of Catan

MOD - COUNTER STRIKE
Assault2K
Castle Storming
Home Invasion Hostage Rescue
NaCl
Outlaws
Remakes
Running Ground
Snow Town Hostage Rescue

MOD - MAX PAYNE
AlienStarter 0.2
Eép Multi
Kung Fu Edition
Payne Deluxe
Qender

MOD - QUAKE III ARENA
Bodies
Challenge ProMode Arena
Combat Quake III Arena
Deserted
Discs of Death
Future Brownie
HeadHuntersIII
OSP Tourney
Quake 3:Addiction
Threewave
Urban Terror

MOD - QUAKE II
Chapel of Ministry
The Older Warehouse
Zorius Stronghold

MOD - UNREAL TOURNAMENT
Final Worlds Beta 1.0
Marathon | Rampacy Beta 1.0
Matrix Pack Edition

TÚLÉLŐCSOMAG

SHAREWARE KOMOLYSÁGOK
602Pro Pc Suite 2001
AMAPI 3D Modeller 6.1
ASCII Paint 1.4
CleanReg 3.6.4.1
CyD GIF Studio Pro 5.5
DarkBASIC 1.09b
File Audio Processor v1.126
gmax
MagicTweak 1.50
MP3Test 1.03
SnagIt 6.0
Sonic Foundry ACID 3.0c
WindowBlinds 3.0

CELERON, SEX, GYENGÉDSÉG

Sir Thelen tanácsadó rovata

SZIASZTOK! HÁT MEGÉRTÜK AZ ÚJSÁG NEGYEDIK SZÁMÁT IS ÉS VÉGRE A BAGLYOK HOZTAK ANNYI LEVELET, HOGY LEHESSEN BELŐLÜK VÁLOGATNI EGY KELLEMES KIS ROVATRA VALÓT. AMINT A CÍM IS MUTATJA, ÉS AHOGY AZ MÁR A LEVELEZÉSBEN LENNI SZOKOTT, MINDENFÉLE ÜGYES-BAJOS DOLOGGAL SZÍVESEN FOGLALKOZOK EZEN A KÉT OLDALON. HA VALAMI ESZETEKBE JUT, ÍRJATOK BÁTRAN, ÉN MEG MAJD MEGPRÓBÁLOK RÁ VALAMIT VÁLASZOLNI, A LÉNYEG AZ, HOGY JÓ LEGYEN A HANGULAT. NEM AKAROM NAGYON BÖLLÉRRE ERESZTENI A BEVEZETŐT, LÁSSUK A LEVELEKET!

T. Szerkesztő!
avagy
üdvözlet a készítőknek!

Ma kaptam postán a PC.Games első számát, az kaciótok keretén belül (**Csak várd ki mi lesz még az akációnk és a vakációnk keretén belül!**), ugyanis egy barátom meglepett vele. Először azt hittem valami tévedés az egész. Most olvastam végig a Legendák nyomában c. cikket, és nem tudtam megállni, hogy nyomban klaviatúrát ne ragadjak. Mindig nagy élvezettel olvasom a történelmi legendákat, legyen az bármilyen téma. Valahogy olyan magasztos, megható, és szentimentális az ilyesmi. Vagy csak bennem váltanak ki ilyen érzéseket? (**Nem, de ez tényleg sokkal jobb, minthogyha egy brazil sorozatot nézve pityeregnéd el magad.**) A cikk olvasása közben végigéltem azokat a perceket (mit perceket, heteket!) miket anno a Videoton TV-computerem és később a C64 előtt töltöttem, majd az első próbákat, hogy magam is szöveges! számítógépes játékot készítseg BASIC nyelven. Hihetetlen problémát okozott, hogy csupán a szöveg nem fért a 64 kbyte-ba! Aztán belebizseregtem, mikor olvasom, hogy miként volt hatással az egész világra a D&D, amint ihletet adott az első játék megalkotásához, mert belegondoltam, hogyan változtatta meg az életemet (no azért nem teljesen) amikor megismerekedtem a M.A.G.U.S.-sal (**Tudjátok mit jelent a rövidítés? Miracle Adeptia Guns Urrus Sorate. Micsoda hatalma van ezeknek a szavaknak!**),
a Túlélők Földjével és rajtuk keresztül az egész fantasy - irodalommal.
Nem tudom mindezt miért írom, de érzem, hogy kikívánkozik. Szeretnék gratulálni az újsághoz, bár azt nem merem megígérni, hogy minden számot megveszek, valószínűleg hűséges olvasótok maradok. És szeretnék őszintén gratulálni a fenti cikk szerzőjének. Igazán megérintett az írása.

Sok sikert kíván: Jancsár János

Nagyon köszönjük a gratulációt. Én is olvastam azt a cikket, tényleg jó visszagondolni azokra az időkre. Akkor tanultam meg, hogy minden angol szót pontosan úgy ejtsek ki, ahogy az le van írva. Remélem azóta sikerült más számokhoz is hozzájutni. Úgy emlékszem a második PC.Games-ben is valamilyen gondolkodtató témával foglalkoztunk az első néhány oldalon.

Kedves PC.Games!

Muad-Dibnek igaza van abban, hogy a szövegek mögé kéne valamilyen háttér. Olyan, ami a játékkal kapcsolatos. Szerintem még kéne bele poszter, vagy több kód. Vagy az újságban lévő játékoknak internet cím, amelyik játékoknak van.
Fehlinger Krisztián

Egyelőre nem tervezzük a hátteret, mert attól inkább csak olvashatatlan lenne a szöveg. Muad-Dib is csak fehér háttér előtt látja igazán az utat. Sajnos poszert sem ígérhetek egy darabig, kódnak álljon itt a telefonom pin–kódja (2376). A jövő hónapban a bankkártyám kódját adom meg. Internet címekből igyekszünk minél többet közölni.

Dicsértessék a PCGames! (**Mindörökké Fiam!**)

Nagy örömmel értesítelek titeket arról, hogy a mai napon (2001.XI.12.) megalapítottam az első (nem)hivatalos
PCGames Fan Club és Szektát /
E(N)HPFCésSZ/. Eddig egy tagja van. (**Jajj, nagyon aggódom. Nehogy túl közel üljetek ám egymáshoz, még elkaptok valamit.**)
Elmondom, hogy mit szoktam csinálni az összejöveteleken:

1., Hozsanna a PCGameshez (jó hosszú rész, az erények felsorolása, nem részletezem – úgyis tudjátok)
2., Imák azért, hogy megvalósuljanak a következő dolgok:
- legyenek teljes végigjátszások (**Időnként lesznek majd teljes végigjátszások is, legyen meglepetés, hogy mikor**.)
- mutassátok be a stábot (fénykép, kedvenc játékok stb. – ez lehet, hogy volt az első számban, arról sajnos lemaradtam (**Óhajod parancs. Nincs más dolgod, mint begépelni az itt látható bináris stábfotót.
0000110100111011010110001101111010110
1011010010101000100100111010010001001
0111110000101110110101110000001101011
1010101111011000111000011100111000111
1100000111100001111100001110101010110
1011100011111000111011110101110001110
0011111000111010001011111000010110100
1101010101010101010001100111000110001
1010100001011
JPG formátum, a legújabb tömörítési technikával. A második sor első 13 karaktere vagyok én.**)
- az újságba berakott levelekhez fűzzetek kommentárokat (sok poént!)
- az értékelő dobozban adjatok az egyes tulajdonságokra külön-külön pontot (pl.grafika,zene,játszhatóság) (**Nem szeretnénk túlbonyolítani az értékelődobozt, gondolnunk kell az analfabétákra is.**)
3., Játék a kedvenc progikkal (pl. Colin 2) (**Én mindig a kedvenc progijaimmal játszom. Ajánlom neked is.**)
Nyálcsorgatás (pl. Aquanox) (**Nem láttad az újság közepén Miss Decembert? A kihajthatós képen.**)
Álmodozás (pl. Warcraft 3, Dungeon Siege, Medal of honor????
4., A Fűrész: felolvasás a PCGames-ből (Yihááá!!)

Örültem, hogy olvashattatok (annak meg pláne, hogy tudok olvasni - főleg a ti lapotokat!) (**Mi is örülünk, hogy jól megy az olvasás, sok bevételtől esnénk el, ha nem így lenne. Felmérések szerint egyre nő a vásárlóink között az írni/olvasni tudók száma.**)
A legjobbakat: GORKAMORKA Szegedről
Ui.:légyszi küldjetek egy ingyen PCGamest erre a címre Illyés Balázs Szeged ....
Terjesztem az igét:)

Csak így tovább Gorkamorka! Tessék minél több PC.Games sejtet alapítani országszerte! Ott kiképezni a tagokat az újság megvásárlására, akár az életük árán is, majd a hitet továbbadni másoknak.

Hello PC Games !

Végre egy lap, amely egyrészt arról szól, amiről egy játékokkal foglalkozó lapnak kell, a játékokról, megfűszerezve hardver rovattal és egy kis levelezéssel ...stb. Ha osztályozom egy 4alá vagy ha jobban tetszik 78%, ha pedig az árához képest, akkor egy 5alá, százalékban pedig 91% /magyar viszonylatban természetesen/.
Nem bírtam tovább és megvettem a 03., decemberi számot és nagyon kellemesen csalódtam. Ami a legjobban tetszett az Bagó Péter leírása a Planet Of The Apes játékról, szívemből beszélt ill. írt. Tulajdonképpen tök természetesen leírta az igazságot, míg a többi újság /azt hittem hogy velem van a baj, már majdnem pszihiáterhez fordultam/ vagy jóra vagy nagyon jóra hozta ki. Amikor elindítottam a játékot azt hittem hogy valami időzavar van, 2001 végén ilyen játékkal előrukkolni, hát kicsit szégyelném magam, nembaj egye fene biztos ez valami régi játék úgy voltam vele, elkezdtem a játékot s sajnos már az első papírfecni felvételével is gondom akadt, nem érdekes ekkor még a programozók iránti tiszteletből folytattam a játékot /tudom kár volt/, jött azután a harc, meg a gorilla elől a futkározás és betelt a pohár, nem bírtam tovább idegekkel, ennyi. (**Teljesen egyetértünk. Én amúgy ezért a játékkategóriáért sem rajongom túlzottan. Volt már néhány próbálkozás, ami elvette a kedvem tőlük.**)
Vissza kanyarodva az újsághoz, ami még szintén pozitív hogy rengeteg játékról írtok, igaz nem szócséplés szinten,de hát ugye véges a lap oldalszáma és tömören kell leírni azt amit más lap esetleg bő lére engedhet. Pozitív még hogy a játékkategóriákra van szétosztva, a kategóriák elején az a finom kis hírcsokor, tetszik a hardver rész is pont elég, tetszik hogy van cheat rovat, tetszik hogy írtatok egy szösszenetet a WinXP-ről /bár itt számomra maradt egy-két kérdés, amikről szívesen olvastam volna/, tetszik a minimális hírdetés menynyiség /a többi laphoz képest/ (**Igyekszünk megtalálni az arany középutat, hogy azért legyen hirdetés is, mert az kell, de azért ne túl sok legyen belőle.**), tetszik a levelezés rovat. Most pedig ami nem tetszik, nem tetszett ill. hiányoltam. A novemberi számban olvastam egy játék leírást és az majdnem

úgyan úgy szíven ütött mint a Planet-OfTheApes a mostani számban, de ebben az esetben nem alul hanem egy kicsit túl értékelte a tesztelő a játékot, a Paris-Dakar Rally-ra gondolok. Engem ez a játék szintén szíven ütött amikor megláttam . Az előzmény, amiért nagyon vártam, tömören annyi hogy a másik hobbim a számítógépen kívül az a terepmotorozás külföldiül endurózás s természetesen régóta figyeltem a Paris-Dakar Rally-kat kb.1996 óta és ezt tartom a legnagyob rallynak a világon, úgyhogy nem nehéz elképzelni mennyire vártam egy erről szóló játékot és tessék 2001-ben megvalósult az álom megcsinálták, de meg ám. Először, telepítés, beállítások, felbontás 1024...ja majd egy másik játéknál megpróbálhatom, menüben lépegetések teljesen zavaros, ekkor már gyanus volt, nembaj nézzük a játékot /640*480/ szuper , először megint az értetlenség ült ki az arcomra majd kezdtem felfogni hogy itt miről is van szó, a grafika olyan középszerű, tehát ez még hagyján elmegy, de az irányítást nem ilyennek képzeltem, teljesen becsapottnak éreztem magam és érzem magam továbbra is. Várom az igazi Dakar játékot. Tudom kicsit bőlére engedtem az észrevételt de kikívánkozott belőlem, bocs. Gondolom ezek után van sejtésetek hogy én hány százalékot adtam volna a játékra, de mert objektív is tudok lenni, ezt a fertelmet én egy 46%-kal jutalmaznám. **(Ez van. Izlések és pofonok. Addig is figyeld a tévében az eredeti Dakart. Úgy tudom, most Palik mester is részt vesz benne. Ez már önmagában garancia arra, hogy jót lehet mulatni!**) Más. Amit kicsit hiányoltam a WinXP cikknél, az egy minimális játék-oprencerfüggőség ill. tesztprog.-oprencerfüggőség összehasonlító teszt kellett volna /3DMark2000,2001...stb/, táblázat is elég lett volna, egy mai közepes konfigon /PIII800MHz,Geforce2MX,256MB SDRam...stb/, mert kicsit levegőbe beszélésnek tünt hogy jó játékra, nekem ez kevésnek tünt és szerintem igenis kétségeket, kérdéseket hagytatok megválaszolatlanul a cikkben. **(Hát ez most kimaradt, de ne szontyolodjál el túlzottan, biztos vagyok benne, hogy Bill bácsi még meg fog minket lepni Windows verziókkal, ahol pótolhatjuk a hiányosságot.**) Más. Amit még kevésnek tartok a játék értékeléseknél, részletezhetnétek még az eredményt úgy mint grafika, játékélmény, zene-hangok szerint. **(Nem akarjuk túlbonyolítani az értékelő részt, hiszen ahány ember, annyi féle vélemény a játékról, de ha sokan kérik, természetesen nem zárkózunk el tőle. A cél az, hogy ha ránézel, rögtön lásd az értékelést.**) Most pedig ennyi negatív észrevétel után kicsit az Álom újságról szeretnék írni .A PC Games igenis közel áll hozzá, amit plussz elbírnék viselni az egy CD minden alkalommal az aktuális demokkal, utilokkal, végigjátszásokkal, egyéb finomságokkal, plussz, 10 oldallal kibővítve , /itt természetesen nem reklámokra gondolok, mint egyes konkurens lapoknál/ ~950 Ft-os áron. **(A következő hónapokban még sok minden változhat, leginkább az olvasók igényei szerint. Igyekszünk minden igényt kielégíteni, a Te szavad is számít, de ez még a jövő zenéje.**) Szerintem ez megfizethető összeg és tényleg igazán felnőne a ***** mellé, sőt megkockáztatom úberelné. A valóság pedig az, hogy tetszik az újság, bár még egy gondolat, ezt akkor sem értem, ugye megyünk az unioba meg minden hogy lehet az, hogy az a europai csóró olcsóbban jut hozzá a magyar lapoknál ezerszer magasabb színvonalú játék lapokhoz pl.: PC Action /9.99DM/...stb. itt most lehetne sorolni, tudjátok mire gondolok. **(Sajnos nálunk nem tudnak olyan sok példányszámban megjelenni a számtech lapok, mint a nyugaton. Mivel minél magasabb az (eladott) példányszám, annál olcsóbb az újság előállítási ára, ezért nekik nem nehéz 200 oldalas újságot olyan áron kiadni.**) Megint felbosszantottam saját magam. **(Nyugi, ne feledd, egyszer tán mi is belépünk az Unióba.**) Na tökmindegy, marad a választás kell vagy nem, úgy döntöttem marad a PC Games. Amint lejár az előfizetésem az *****-nál előfizetek a lapotokra, mert ugye nincs jobb, megfelelőbb lap a magyar
ég alatt jelenleg, mint a PC Games, számomra legalábbis. Köszön a türelmet, ami a levél végig olvasásához kellett és köszönöm hogy vagytok, ja és bocs ha valaki lelkivilágába belegázoltam, nem volt
szándékos, csak direkt. **(Egyszer sírva fakadtam az olvasás közben, de csalódnod kell: csak az anyukám pucolt mellettem hagymát.**) Én tovább álmodok egy tökéletes lapról, lehet hogy kikell várnom az uniot, nembaj, időm van, alszom még addig egy pár napot, hónapot, évet, évtizedet.

Tényleg jó az újság, ha nem derűlt volna ki e sorokból, s csak így tovább !Ja az ajándék CD-nek ne nézd a fogát, sajnálom magam, kifogtam, egykissé karcos változattal lettem gazdagabb, majd ha lesz kedvem visszaküldöm, karcos ill. rossz CD-ből Dunát tudnék rekeszteni nem kell +1**(Mindenképpen küldd vissza a karcos CD-t, mert szóltam a megfelelő helyen és 2, azaz kettő darab jót küldünk helyette-fájdalomdíjként. Így majd jó CD-vel is tudsz Dunát rekeszteni.**), különben is lehetne rosszabb is pl. az újságra szánt pénzt elveszíthettem volna vagy mondjuk kilopták volna a kezemből a már kifizetett újságot, na ezek az igazán szörnyű dolgok, nem kívánom senkinek.

Az örök pesszimista ! Iceapó

Huh, ez nem volt rövid levél, de eljutottunk a végére. Volt benne minden, dicséret, kritika, öröm, szomorúság. Hidd el Iceapó, mi is örülünk, hogy vagy nekünk. Ha problémád van írj csak megint, ez úgyis egy tanácsadó rovat, mint a címe is mutatja.

Kedves Pcgames

Előfizető vagyok és azért írok, mert én is cdvel kaptam meg a harmadik számot, nem tudom, hogy ilyenkor
most küldenem kell nektek még pénzt? Várom a válaszotokat. Nagy Gábor Bp.

Nem, a CD amit a 3. számhoz kaptál, ajándék!!! Kellemes kezdeményezés volt nem? A jövőre nézve is tervbe vannak véve hasonló meglepetések, tehát sosem tudhatod, hogy a postás mit hoz a lappal. Nagyszabású terveink vannak, például felvettük a kapcsolatot az Ügyészséggel, hogy az újság mellé ajándékba vádlottkénti idézést küldhessünk.

Kedves Szerkesztőség!

Először azt hittem, hogy valami tévedés történt, én nem rendeltem újságot, régebben ugyan vettem számítástechnikai lapokat, de mostanában már nem, tehát ez a lap, aminek még a neve se ismerős, biztos nem lehet az enyém.

Miután megnéztem a feladót, egy mosolygós smile kíséretében ott láttam a haverom nevét….(**Fantasztikus, nem? A PC.Games közelebb hoz más emberekhez.**) Felhívtam és elmesélte, hogy lehet így ajándékba küldeni ebből az új magazinból. Egyből jobb kedvem lett - végre egy nem sablonos kezdeményezés, s bár már 32 éves vagyok, jó volt meglepetést kapni!! Ezúton Önöknek (vagy nektek?)
is köszönöm! Ja és a legfontosabb, a lap szerkezete teljesen jó, a cikkek is tetszettek, örülök, hogy megismertem a lapot. További jó munkát kívánok!
Maradok Tisztelettel

Winkler Tamás

Kedves Tamás!

Mindig jó ilyen levelet kapni. Boldogok vagyunk, hogy „öreg" napjaidba még tudtunk egy kis örömet csempészni. Ez is azt mutatja, hogy soha sem késő valami újba kezdeni. De most komolyan, tényleg jól esik, hogy sikerült örömet szerezni, ez volt a szándékunk.

Sziasztok!

A legutolsó számban olyan nagy hatással volt rám Kredenc cikke, s már tényleg annyira várom a Warcraft-ot, hogy
ez a „vers" született, miközben a metrón utaztam a Deák tér felé:

Jön a Mikulás a szánon
Én csak a Warcraft-ot várom
Dagad a puttonya rendesen
Én csak a Warcraftot keresem
Tudom hogy virgácsot kapok
Pedig a Warcraftot akarom!

Tudom, hogy borzasztó, de nehogy már nektek jó mikulásotok legyen!
Írjatok sok jó cikket, szófordulatokkal, jó tömöreket, ahogy szoktátok. Nem kell a halandzsa, máshol úgyis eleget hallok!

Goldy

**Tisztelt Goldy Hawn, kedves Asszonyom! Nagy öröm és megtiszteltetés számunkra, hogy miközben Budapestre látogatott szerény lapunkra is vetett nehány pillantást. Azt szinte már el sem hisszük, hogy még egy vers is kipattant a helyes kis koponyájából. Ezzel megalapozta, hogy nem csak a Mikulásunk, de még a Nőnap, sőt az augusztus 20-a is felhőtlen boldogságban telhessen.
Hogy az Ön ünnepei se teljenek ám szomorúan, álljon itt a költeménye által ihletett próbálkozás:**

**Én vagyok a Mikulás, bánom,
De a Warcraftot még nem látom
Jósolni sajnos nem merek,
Ezért Warcraftot sem ígérek
Azért a Blizzardhoz benézek,
Mert tőlük segítséget remélek.**

Nos, hát ennyi fért az e havi levelezésbe. Írjatok nekem sok levelet, hogy ne kelljen unatkoznom a vizsgaidőszakban. Mindenkinek boldog karácsonyt, meg persze új évet, találkozunk januárban!

Sir Thelen

KRÓNIKA - 2001 NOVEMBER

2001. november 1. - Az Codemasters bejelenti az IGI 2-t. Üzletekben a Rogue Spear: Black Thorn.

2001. november 2. - Megjelenik a Takeda RTS demója, a játékot a Xicat forgalmazza. Boltokban a Electronic Arts-féle Motor City Online, és a Sierra-s Aliens vs. Predator 2. Megjelenik a Commandos 2: Men of Courage javítása. Aranylemezre kerül az Europa Universalis II. A Microsoft bejelenti, hogy a Dungeon Siege áprilisra csúszik.

2001. november 5. - Megjelenik a Ballistic demója.
A Wizards of the Coast bejelenti a Magic: The Gathering Online-t. Új fejlesztőcsapatok alakulnak egykori Dynamix-osokból.

2001. november 6. - Boltokban a Silent Hunter II (SSI), és a Kohan: Ahriman's Gift (Strategy First). Megjelenik a Ghost Recon demója. Új Ubi Soft-os online játéksite indult. Imperium Galactica III website indul. A megjelenés napján elhalasztják a Black Moon Chronicles kiadását. A Creative Assembly a Crusader: Total War-t átkereszteli Medieval: Total War-ra.

2001. november 7. - Aranylemezen a IL-2 Sturmovik. Az Electronic Arts törli a Multiplayer BattleTech: 3025 projectet.

2001. november 8. - Megjelenik a Tennis Masters Series demója. Az THQ kiadja a The Weakest Link (Leggyengébb Láncszem) játékot. Megjelenik a Tetris Worlds. Aranylemezen az Etherlords (Fishtank) és a Comanche 4 (NovaLogic). Öt Xbox játék jelenik meg, egy héttel a gép kiadása előtt.

2001. november 9. - A Westwood weboldalán publikálja a Renegade történetét. Üzletekbe kerül a Battle Realms stratégia, a Ubi Soft-tól. Hivatalosan is bejelentik az Operation Flashpoint Gold Upgrade-t.

2001. november 12. - Megjelenik a Deadly Dozen FPS demója. Megérkeznek az első No One Lives Forever 2 képek. Megjelenik az Operation Flashpoint v1.30 patch.

2001. november 13. - Megjelenik a AquaNox akciójáték demója. A Sierra kiadja az Empire Earth stratégiát. Az Everquest kiegészítő december 3-án érkezik. Megjelenik a Harry Potter játék.

2001. november 14. - Aranylemezen az AquaNox, a Fishtank-tól. Megjelenik a Sid Meier's SimGolf demója. Megalakul a Vivendi Universal Games. A 3DO készíti a Army Men: RTS-t.

2001. november 15. - Az Xbox megjelenik Amerikában. Megjelenik a S.W.I.N.E. RTS demója. Aranylemezen a Return to Castle Wolfenstein. Az Etherlords, az AquaNox, a Comanche 4 és az Europa Universalis II a boltokban. A Pharaoh Productions készíti a Dominion PC-s verzióját.

2001. november 16. - Elindul a Game Developers Conference 2002 weboldala. Megjelenik a Tennis Masters Series.

2001. november 17. - Frissítés jelenik meg a Comanche 4-hez, és a Wizardry 8-hoz.

2001. november 19. - Bejelentik a Soldier of Fortune 2 multiplayer támogatását. Boltokban a Star Trek: Armada II.

2001. november 20. - Megjelenik a Comanche 4 hivatalos demója. Javítást kap a Battle Realms, Europa Universalis II, a Zeus: Poseidon, a Throne of Bhaal és a SWAT 3. Megjelenik az IL-2 Sturmovik, az Xtreme Air Racing, a Wolfenstein és a Soul Reaver 2. IGI 2 és Dragon Empires bétateszt a Codemasters-nél. Véget ér a Bleem! fejlesztése. Az Eidos bejelenti a Salt Lake 2002-t.

2001. november 21. - Javítást kap a Soul Reaver 2, a Deadly Dozen, az Anarchy Online és a World War II Online.

2001. november 22. - Megjelenik a Deadly Dozen frissített demója.

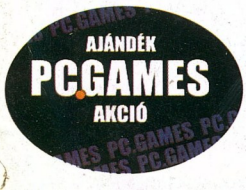
2001. november 23. - Kiadják az Etherlords és az AquaNox javításait.

2001. november 26. - Bejelentik a Nocturne moziváltozatát. Megjelenik a Soul Reaver 2 demója. Újabb AquaNox javítás jelenik meg.

2001. november 27. - Megjelenik a Knights of the Cross, a MegaRace 3 és a Myth III: The Wolf Age demója.

2001. november 28. - A Take 2 készíti a következő Tycoon játékot, a Mall Tycoon-t. Javítás készül a World War III - Black Gold-hoz. Bejelentik a Lost Continents RPG-t, és az Earth 2160 Online stratégiát.

2001. november 29. - Megjelenik a The Shadow of Zorro frissítése. A Codemasters-é a World War II: D-Day to Berlin.



JÁTÉKMEGJELENÉSEK (NOVEMBER - DECEMBER)

Arabian Nights	Wanadoo	Megjelent	9 990 Ft
Civilization 3	Igrames/Hasbro	Megjelent	10 990 Ft
Monopoly Tycoon	Igrames/Hasbro	Megjelent	9 990 Ft
Totally RollerCoaster	Infogrames	Megjelent	7 990 Ft
Art of Magic	VIE / Interplay	Megjelent	9 990 Ft
Casanova	Wanadoo	Megjelent	9 990 Ft
Hitchcock	Wanadoo	Megjelent	9 990 Ft
Totally Flying Compilation	Infogrames	Megjelent	6 990 Ft
Totally Tonka Compilation	Infogrames	Megjelent	6 990 Ft
Gorasul Legacy of the Dragon	JoWooD	Megjelent	9 990 Ft
Grand Prix 3 Add-On 2000	Igrames/Hasbro	nov. 30.	7 990 Ft
Bugs & Taz Favourite Heroes	Infogrames	nov. 30.	4 990 Ft
Diggles: The Myth of Ferris	Infogrames	nov. 30.	9 990 Ft
Tintin - Destination Adventure	Infogrames	nov. 30.	7 990 Ft
Rally Trophy (Magyar szinkronnal!)	JoWooD	nov. 30.	9 990 Ft
The Nations! (Magyar szinkronnal!)	JoWooD	nov. 30.	9 990 Ft
Action Man Arctic Adventure	Igrames/Hasbro	dec. 01.	7 990 Ft
Looney Tunes' Sheep Dog'n'Wolf	Infogrames	dec. 01.	7 990 Ft
Loch Ness	Wanadoo	dec. 01.	9 990 Ft
New York Race	Wanadoo	dec. 01.	9 990 Ft
World War III (Magyar szinkronnal!)	JoWooD	dec. 04.	9 990 Ft
Gothic	JoWooD	dec. 05.	- Ft
Pearl Harbour	Wanadoo	dec. 05.	7 990 Ft
Lucky Luke Western Fever	Infogrames	dec. 10.	7 990 Ft
Patrician 2	Infogrames	dec. 10.	- Ft
Fifa 2002 : Road To World Cup	EA	Megjelent	11.990 Ft
Harry Potter+The Philosophers Stone	EA	Megjelent	12.990 Ft
The Sims Hot Date	EA	Megjelent	6.990 Ft
Motor Racer 3	EA	Megjelent	11.990 Ft
Cricket 2000 Classic	EA	dec. 01.	-
Black + White Creature Isle	EA	dec. 01.	6.990 Ft
Matt Hayes Fishing	EA	dec. 01.	-
Medal of Honour Allied Assault	EA	dec. 01.	12.990 Ft
Sid Meiers Golf	EA	dec. 01.	-
Drakula (Magyar szinkronnal!)	Travelbox	Megjelent	6 995 Ft

BUDGET JÁTÉKMEGJELENÉSEK (NOVEMBER - DECEMBER)

Tomb Raider II	Eidos	Megjelent	1 999 Ft
RedGuard	Bethesda	Megjelent	1 999 Ft
Revenant	Eidos	Megjelent	1 999 Ft
Soul Reaver	Eidos	Megjelent	1 999 Ft
Fighting Force	Eidos	Megjelent	1 999 Ft
Might & Magic 7	3DO	Megjelent	1 999 Ft
Micro Machines III	Codemasters	Megjelent	1 999 Ft
Gangsters	Eidos	Megjelent	1 999 Ft
Cutthroats	Eidos	Megjelent	1 999 Ft
Commandos Behind Enemy Lines	Eidos	Megjelent	1 999 Ft
Thief	Eidos	Megjelent	1 999 Ft
Risk 2 Best of	Infogrames	Megjelent	3 990 Ft
Panzer Elite Gold Edition	JoWooD	Megjelent	3 990 Ft
Grand Prix 500cc Best of	Igrames/Hasbro	Megjelent	3 990 Ft
Grand Prix World Best of	Igrames/Hasbro	Megjelent	3 990 Ft

Az olvasnivaló kiegészítésére készült az alábbi lista.
A cheat-eket, demókat, pályákat megtalálhatjátok a www.pc.games.hu címen.

AKCIÓ
Wolfenstein
- multiplayer test, movies, wallpapers
Maelstrom
- movie
Aliens VS. Predator 2
- új single demo, multiplayer demo, patch, movie
Zorro
- demo, patch, movie
Soul Reaver 2
- demo, path, movie, screensaver, intro mp3

STRATÉGIA
Empire Earth
- Videok, Háttérképek
Myth 3
- Demo, Movie
Civilization 3
- screensaver, fansite kit, trailer, desktop theme
Battle Realms
- Video
Star Trek Armada 2
- demo
Star Wars Battleground
- Demo, Háttérkép
Etherlords
- Demo, Video, Háttérképek

KALAND/RPG
A Tale In The Desert (preview)
- client, movies
Wizardry 8 (review)
- cheat, trainer, savegame, patch
Hitchcock: The Final Cut (review)
- trailer, walkthrough, wallpapers

SZIMULÁTOR
IL-2 Sturmovik
- demo, videos, wallpapers, screensaver, desktop theme, music, sounds
Rally Trophy
- cheat, demo, flash game, ghostcars, songs, videos, wallpapers
4x4 Evolution 2
- cheat, patch, videos, demo
Comanche 4
- videos, wallpapers, demo

A KIEGÉSZÍTÉSEKET ÉS EXTRA PROGRAMOKAT MEGTALÁLHATJÁTOK A CD GAMES KÖVETKEZŐ SZÁMÁNAK CD-IN IS.

HANGULAT

HUMOR KIHÍVÁS

S.W.I.N.E.

MÁR A BOLTOKBAN!

magyar nyelvű
taktikai-stratégiai játék
magyar készítőktől

www.stormregion.com

stormregion
fishtank

www.stormregion.com www.fishtankgames.com

POWERED BY: gamespy

automex.hu

Magyarországi forgalmazó:
Automex Kft.
Budapest, 1077. Wesselényi u. 21.
Tel.: 461-5700 Fax: 461-5799
Postai utánvétel: 1410 Bp. Pf.: 185, Tel.: 461-5767
Web: www.automex.hu E-mail: info@automex.hu

A nagy balhé! *The Nations* *Rally Trophy* *World War III: Black Gold*

Szinkronizált termékeivel kíván boldog Karácsonyt a

JoWooD Productions

DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY